

576KByte

Számítástechnikai magazin

MÁR
40
OLDALON

HANNIBAL

Made in Germany

SUPERFROG

A Team 17 levelibékája

DESERT STRIKE

Az évezred játéka?!

LIONHEART

Tömör gyönyör

INCA

Vivát okkultizmus!

CHUCK ROCK 2

Új olvasóINK figyelemébe!!!



1990/1



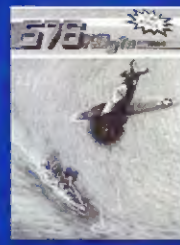
1990/2



1990/3



1990/4



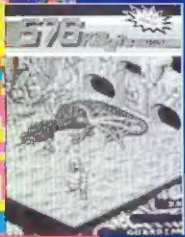
1990/5



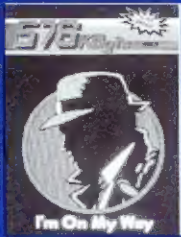
1990/6



1990/7



1991/1



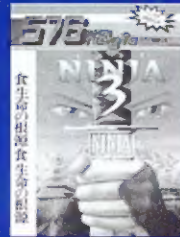
1991/2



1991/3



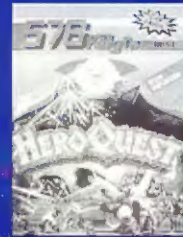
1991/4



1991/5



1991/6



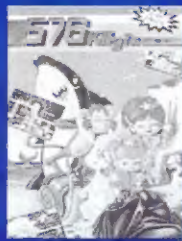
1991/7-8



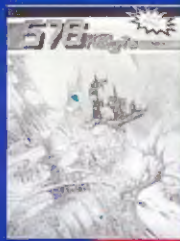
1991/9



1991/10



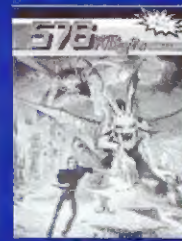
1991/11



1991/12



1992/1



1992/2



1992/3



1992/4



1992/5



1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3



1993/4

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható; az 1990 -ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991. decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja meg lapunkat:
 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg !

A fenti árakhoz portóköltség is járul !
 Postacím: COMGAME GMR 1389 Bp. Pf. : 132.

576KByte

TARTALOM

HÍREK	2-3-4
ZEPPELIN ÖSSZEÁLLÍTÁS	5
HANNIBAL	6-7
XENOBOTS	8
SUPERFROG	9
DESERT STRIKE	10-11
SINK OR SWIM	12
PROGRAMCSOKOR C-64-RE	13
REACH OUT FOR GOLD	14
MATCH OF THE DAY	17
CSEVEGŐ	18
LIONHEART	19
NINTENDO ROVAT	20-23
WANTED: F-15	24-25
ÉRKEZÉSI OLDAL	26-27
CHUCK ROCK II	28-29
INCA	30-31
AMBERSTAR	32-33
STAR COMMANDER	34-35
DEMO ROVAT	37
PEPPER'S ADVENTURE IN TIMES	38-40

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93 2543/5-66-22)

Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán

Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi

Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.

Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.

Levélcíme: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf.



HÍREK



Nagy-Britannia az örülségek országa, London pedig a győgyíthatatlan defektetek városa. Képzelték el egy olyan helyet, ahol mindenki a szemközti oldalon közlekedik, ahol a villanykapcsolókat felkattintva kialszik a világítás, ahol fényes nappal a rendőrök anyaszült meztelenre vetkőztetnek embereket, drog után kutatva, no meg a szállodai szobákat törpékre szabják. Na, ide zárandokoltunk el a múlt hónapban, hogy részt vegyünk a számítástechnikai piac egyik legnagyobb seregszemléjén, az ECTS kiállításon. Három nap tömény vizslatás a legújabb hardware és software fejlesztések után, percről percre beosztott időrend szerint. Több, mint 40 kiállító vett részt a rendezvényen, kisebb-nagyobb standokon várva az érdeklődő szakközönséget. A kiállítás egyébként szigorúan szakemberek számára nyitott, látogatói jegyeket csak igen korlátozott számban osztanak (azt is a rendezőség rokonai nyújtják le). A gondos ellenőrzés ellenére azért egy-két kalóznak is sikerült bejutnia, a Fairlight egyik prominens képviselőjét jómagam is észrevettem, amint a Zeppelin stand körül álalkodik és csak a megfelelő pillanatra vár, hogy elcsörjön egy eredeti Sink or Swim-et. Tehát volt kaland bőven, úgy-hogy nem is csigázom tovább az érdeklődést, nézzük, miből élünk majd az elkövetkező hónapokban.

ACCOLADE

Az egyik legnevesebb cég az iparban egy új kincsbányára lett a TSUNAMI nevet viselő amerikai fejlesztőcég személyében. Közös kooperációban négy vadállat anyagot hoznak forgalomba május-aprilis hónapokban. Az első címe: RINGWORLD, ami az ismert sci-fi író, Larry Niven



novellái alapján készült. A stílusa interaktív űr-kaland-játék, káprázatos grafikával fűszerezve (PC). A második projekt neve WACKY FUNSTERS, ami a számítógépes játékok paródiájaként vonul be majd a történelembe. A logikai anyagoktól az autóversenyzésig mindent kigúnyol, hasfalszakasztó poénok közepette. A játékipar Csúposz Pisztoljának is nevezik... (PC). Aki rajongott a Police Quest sorozatért, az minden pénzt megad majd a BLUE FORCE nevű fejlesztésért, ami a híres Quest szerzőinek legújabb műve. Az életszagú történetben egy tökök zsarut alakítunk, aki zsarolókkal, kábítószer-kereskedőkkel, sőt

gyilkosokkal veszi fel a küzdelmet. A játékot a digitalizált akciójelenetek teszik még frankóbbá (PC). Az utolsó újdonságuk a PROTOSTAR, amiben egy intelligens űr-ügynököt alakítunk, aki esztét és fegyvereit felhasználva védelmezi a Földet, a mindenre elszánt idegen teremtményektől. A grafika és az atmoszféra 100 százalékos. Az alkotók több részesre tervezik a kalandot, az első megjelenés május végén várható (PC).

BLUE BYTE

Nem kiállítóként szerepelt a rendezvényen, hanem csak nézőként. Sikerült meginterjúvolni a 25 év körüli nagyfőnököt, aki egy új projektről számolt be: a Balle Isle-hoz egy teljesen átalakított játéktérrel nyújtó datadiscet adnak ki a napokban (PC, Amiga). Ezen kívül egy Song Collection című CD-t is kiadnak, amin eddigi nagy slágereik (Battle Isle, History Line, Ugh) mixei hallhatóak hifi minőségben. Nagyon meleg az anyag, igazi csemege a gyűjtőknek, hiszen csak korlátozott példányszámban nyomják ki.

CODEMASTERS

Dizzy, DJ Puff és a többiek nemcsak a C64-es táborat fertőzték meg, hanem már PC-re, Amigára és konzolokra is kiadták őket. Viszont piacra dobtak egy elég normálisnak kinéző anyagot is, FIREHAWK névvel. Az Érkési oldalon olvashattok róla (Amiga).

COKTEL VISION

A nagyon felkapott francia cég, aki olyan nevekkal írta be magát a játéktörténelembe, mint a Goblins, az Inca, most egy merőben új vállalkozásba fogott. A címe: LOST IN TIME



és a PC-sek szívét melengeti majd meg a közeljövőben. Egy eléggé kifacsart sztorira épül a dolog, amit hely hiányában mellőznék, inkább csak annyit a programról, hogy olyan új elemekkel találkozhatunk benne, mint digitalizált 3D-s mozijelenetek. Az egész játékot egy ehhez a projekthez készült film alapján dolgozták ki, a tárgyak használatánál, vagy egyes akcióknál külön ablakban egy kis mozi nézhetünk a történetről. A játék olyan hatalmas tárgyényű, hogy csak két részletben lehet majd megvásárolni (kb. 15-15 lemezen). Ja és persze jön a Goblins III, ahol már csak egy szem goblinunk maradt, de az aztán tette kész.

CORE DESIGN

Egy végtelenül aranyos hölgy vezetett be bennünket a nagy hírű software-ház rejtelmeibe és bemutatta a jövő reménységeit. A CHUCK ROCK II volt a kiállítás sztárja, erről egy bővebb ismertetőt is találhattok a lapban, viszont akadt más is, amire büszke lehet a cég. Hamarosan a boltokba kerül a BLASTAR, ami egy igen szépen kivitelezett űr-akció. A minden irányba finomszcollozó játékban egy űrhajót irányítunk 5 fő pályán keresztül.

Ellenfeleink igen változatosak és kemények, idegen lényektől kezdve, generátorokon át aszteroidákig minden előfordul a game-ben (Amiga). A másik újdonságuk a BUBBA'N'STIX lesz, amiben egy Angliában népszerű cartoon figura és kis barátja, hogy botcska kalandjait dolgozták fel. A maszkolás játékokban képregényszerű mozgásokkal közlekedik figuránk, a botját pedig segédesszközként tudja használni, ha valahol megakad és nem tud feljebb, beljebb, odébb maszkolni. Sok puzzle fejtörőt is meg kell oldanunk a játék során, ami igazán egyedinek tűnik a software-piacon (Amiga).

CYBERDREAMS

Az eddig az ismeretlenség homályába burkolódzó cég most robbantani akar, és CYBERRACE címmel egy igazi cyberspace-kaland programot fejez be az elkövetkező néhány hónapban. Isten hozott a jövőben! - hirdeti programjuk jelmondata, ami a képeket elnézve igaz is. A 3D-s ábrázolás náluk sem ismer határokat, az animáció sebessége pedig tényleg ámulatba ejtő. A sztori nem egetrengető (űrkalózok elleni harc, galaxisok feletti uralom elnyerése), de a kivitelezés előtt le a kalappal. Érdekesség, hogy tervezője a Szárnyas Fejvadász, a Tran 2010 és a Star Trek kivitelezésében is segédkezett.

DIGITAL ILLUSIONS

Nem sok újdonsággal kecsegtetett a cég bennünket, egyedül a TORNADO című PC-s szimulátor mutatta be. Mivel a kezelőszervekről nem volt bemutatás, ezért csupán az intro alapján nem sokat tudok mondani a játékról. Az ismertető szerint szimulációs tréning és komplett missziók, real 3D-külső téranimáció, éjszakai repülés és 2 játékos egymás elleni küzdelme is be lesz építve a játékba (PC).

ELECTRONIC ARTS

Az Origin és az EOA közös placcon állította ki legújabb durranásukat, a STRIKE COMMANDERT. Amikor megláttam a standot, azt hittem, hogy berosálok. Képzelték el egy hatalmas vetítővásznat, ami a repülő ablakát szimbolizálta, és egy repülőgépporrot, amibe be lehet szállni, és onnan lehet irányítani a repülést. A földön katonai felszerelések, páncélszekrények, ládák és minden, ami a harci hangulatot emeli. Az egyik programozó beszélt a stílizált repülőbe és... És elakadt a szavunk. Ilyen animációt és hanghatásokat még nem pipáltam! Azonnal el kezdtem keresni a kiállított PC-n a CD-t, de SEHOL SEMMI! Egy mezei (?) 486-osból nyomult mindez a képernyőre. Nem hiába fejlesztették a játékot 2 évig. Nem is érdemes többet

beszélni róla, ezt meg kell venni! Természetesen az alap-programhoz külön kell megvásárolni a hangeffekteket és a zenét tartalmazó lemezeket.

EMPIRE

Legbűszkébbek a Pacific Islands és a Team Yankee utódjának tartott WAR IN THE GULF című tankszimulátorra voltak, ami PC-re és Amigára egyaránt megjelenik hamarosan. Egy kitalált, 1995-ben kítő öbölbeli háború a program témája, ahol M1-es tankjainkkal kell felvenni a küzdelmet a hódító iraki hadsereggel. Mint az elődöknél, itt is komoly ellenállásba ütközünk, úgyhogy nem lesz egyszerű feladat a támadók likvidálása. Az ígéretek szerint az eddigi legjobb tankszimuláció lesz. A következő újdonságuk a CYBERSPACE lesz, amely egy 3D-s szerepjátéknak készül. Az időpont 2090. Kóosz, zűrzavar mindenütt, a Városban zavargások. A közel egymillió lakos 500 zónára osztott kerületekbe zsúfolódik, és csak egyetlen alapelvet ismer: túlélni mindenáron. Ezernyi épület, mindegyikben újabb veszélyek leselkednek ránk, és mindez virtual reality stílusban prezentálva (PC, Amiga). Ja, és még egy bombahir! Készül a CAMPAIGN II! Egyelőre no info, amint kép is lesz róla, azonnal közöljük.

FLAIR

Sajnos, a Flair nem hozta a formáját, mivel semmi újdonságot nem mutatott be a kiállításon. A Whale's Voyage már régi téma, a Trolls már volt Amigán, most megjelent PC-n is, sőt a C64-es tábor is örvendezhet benne. Egy titkot viszont sikerült kitérőnk a képviselőjüktől, amit nem tudok magamban tartani: megindultak a munkálatok a Trolls második részén. De pssst!

GREMLIN

A régi nagy név egy kissé megkopott, már ami a C64, Amiga, PC szintért illeti. A jövőben szinte teljesen leállnak a lemezes fejlesztésekkel és átpártolnak a játékgépekre (GameBoy, Sega, Nintendo). Lehet, hogy nekik van igazuk? Egy valamit azért még tartogatnak a tarsolyukban: a HEROQUEST 2 THE LEGACY OF SORASIL-1. A játékról még nincs képanyag, de az írott infók szerint négy új karakterrel ismerkedhetünk meg benne. Nagyobb és több lesz a bejárható terület, ahol negyven is kalandozhatunk egyidőben (Amiga).

GRANDSLAM

A Nick Faldo's Golf sikerétől megrészesült kiadó nem lustálkodik továbbra sem. REALMS OF DARKNESS a címe annak a szerepjátéknak, amit hamarosan piacra dobnak. Nagyon frappáns jelmondatot választottak a portékájuk reklámozásához: Vérteli szerepjáték azoknak, akik utálják ezt a stílust. A Sötétség Pusztán egy kőtoronyban a halhatatlanságot kutató látnok a megoldás előtt egy lépéssel hibát követ el: kifelejt egy összetevőt a varázslatból. Ezért a ballépésért az Istenek őt és utódait a saját maga által úgy áhított halhatatlanságra ítélik. Hamar beleven persze a dologba, szint úgy fiai, akik közül a legkisebb felkerekedik, hogy az Istenek haragjával dacolva elérje, hogy végre emberi életet éljen. Szörnyek, varázslók, bestiák állják útját, szinte egy egész világ áll vele szemben (Amiga, PC). A második újdonságuk TENSAL

békés közösségre támad. A főhős, Tensai, szembeszáll a Gonosz Erővel. Az ő kalandjait élhetjük át a játékban, amiben rendkívül kiterjedt területet kell bejárunk, hogy a kíméletlen uralkodóval, Arashival megmérkőzhessünk (Amiga, PC).

INTERPLAY

Két nagy anyaggal is előrukkolt az Interplay, az első a LOST VIKINGS, ami egy hangulatos mászkáló játéknak



néz ki első pillantásra. Három viking haver (Erik, a gyors, Baleog, a rettenthetetlen és Olaf, a masszív) éppen halázból tartanak hazafelé, amikor egy idegen űrhajó felszippanjtja őket. Furcsa kalandok sorozatán át kell hozajutniuk, míg ki nem hül az ebéd. Időutazásuk nagyon humorosnak és látványosnak tűnik (Amiga, PC). A pénzügyi menedzserprogramok kedvelői számára valódi csémege lesz a RAGS TO RICHES. Hogyan lesz a templom egeréből a pénzvilág vezető személyisége? Erről szól a játék. Egy apró családi vállalkozást kell irányítanunk, alkalmazottainkat kell igazgatnunk, tranzakciókat kell végrehajtaniunk, mindezt egy irodai szobából koordinálva. Nem kis meló, de megéri (PC).

ICE

Ugyan kiállítóként nem volt jelen a rohamléptekkel fejlődő software-cég, de egy szórólapról mindenki értesülhetett az újdonságairól. Legbűszkébbek a TOTAL CARNAGE cím alko-



tásra, ami a maga kategóriájában tényleg előkelő helyet érhet el. Stílus a akció, valójában egy izomkolossalussal kell minden utunkba kerülő élőlényt kinyírunk. A program érdekessége, hogy a brutalitást keveri a humorral, ami fehér hallónak számít ebben a kategóriában. Természetesen a fegyverarszenal sem utolsó, az amerikai hadseregnek is becsületére válna (Amiga). A második üdvöskéjük a GULP THE GUPPY nevet viseli. A szennyezett vizekből kell kis barátaink segítségével újra átlátszó, kristálytisztá áccant varázsolni (Amiga). A GNOME ALONE egy cuki varázslórolról szól majd, akinek három varázskulcsot kell megkeresnie egy végelethatalatlan dungeonben. Persze idefent repák, krumplik, csigák, kalapácsok állják útját. Az egész egy nagy bolondság, de aranyosnak tűnik. Majd elvállik (Amiga). Az AXESS DENIED cím futurisztikus gamerról egyelőre még csak annyit tudni, hogy virtualisan reális, azaz nagyon baró űr-kalandjáték lesz (Amiga).

IMPRESSIONS

A nagy stratégia monopólium, az Impressions egy sorozat második részét adja ki hamarosan: RULES OF ENGAGEMENT 2. A szerepjátékban, egy űrfloata kapitányát alakítjuk. Háborúk dúlnak körülöttünk, ezért kemény feladat lesz vezérkarunkat irányítanunk, hogy a végső győzelmet kivívjuk. Dialógusokkal tárgyalhatunk saját és ellenfeleink vezetőivel, titkos diplomáciát folytathatunk, új harci eszközöket tervezhetünk és vethetünk be a harcba. A bonyolult jelző enyhe kifejezés, ha a játékot egy szóval

akarjuk jellemezni. Leginkább a gigakomplex megnevezés illik rá (PC, Amiga).

KRISALIS

A Soccer Kid és az Arabian Nights után nagyobb fába vágják a fejszéjüket Krisalisék. Egy komoly szerepjáték van készülében THE LOST KINGDOMS címmel. A békés királyságba beteszi a lábát a Gonosz, az uralkodója álnokká válik, a birodalom elsorvad. Te, mint királyi sarj, megpróbálsz a lehetetlent: a régi virágzó múltat felelesztetni, újból boldogságot hozni a népnek. A játék alapvető motívuma a beszélgetés, a meggyőzés. Utunk során számtalan emberrel találkozunk, akiket a saját oldalunkra kell állítani. Ezek után őket is mi tudjuk irányítani, egyre nő azok száma, akik a Jó eljövételét akarják (Amiga, PC). A másik nagyobb lélegzetű mű a VIKING FIELD OF CONQUEST. Leginkább a Defender of the Crown-hoz tudnám hasonlítani. Hat barbár ellenséges néppel kell felvonnunk a küzdelmet, akik elvadultak, csak a hódításra gondolnak. Nekünk sokkal taktikusabbnak kell lennünk, hogy a középkori Anglia feljuthatmú ura lehessünk (Amiga után most PC-n is).

MICROPROSE

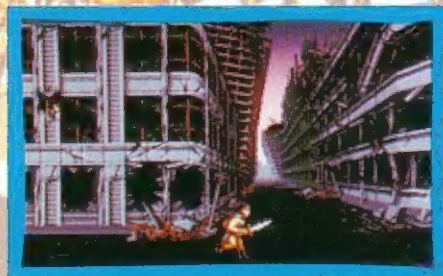
A régóta a csúcson lévő cég továbbra sem lazít, mindig újabb ötletekkel áll elő. A régi szép idők emlékeztető kiadják a PIRATES GOLD-ot, amely a nagy legenda újraélesztését jelenti. Semmi másról nincs szó, mint az '93-as színvonalra hozása. Az alapötlet, a játékmenet ugyanaz, csak a körítés javul valamelyest (PC). Következő újdonságuk a FIELDS OF GLORY, amelyről már márciusi számunkban írtunk. A napóleoni háborúba tudunk bekapcsolódni, vagy a francia, vagy az orosz oldalon (PC). A RETURN OF THE PHANTOM egy remekbeszabott szerepjáték, amelyben Raoul Montand felügyelőt alakítva kell kiderítenünk, hogy ki lazította meg az óriás csillár csavarjait, hogy az az előadás kezdetekor a nézőkre zuhanjon. Kérdőjeles, párbeszéd, misztika, rejtélyek felfedése jellemzi a játékot (PC). Hogy egy kis életet lehellenek a dög unalmas sakkpartikba, CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 névvel egy parádés sakkiparódiát készül-



nek kiadni a közeljövőben. Minden egyes bábu digitalizált férfi vagy nő, és olyan video-animációt mutatnak be, hogy a fulánk ketté állhat az ámulattól. A program nagy erőssége, hogy nemcsak szellemes, de remek sakkprogram is, már ami a nehézséget illeti (PC).

MILLENNIUM

Újdonságokban itt sincs hiány. METAMORPHOSIS a neve annak a logikai, ügyességi játéknak, amelyben egy paradicsomot alakítunk. Nem önszántunkból nézünk ki így, hanem egy kísérlet során nagyapánk telepítőbe rendezését próbálta ki rajtunk, de félidőben abba belecsapott a villám, és mi ebben az állapotban kötöttünk ki. A feladat az, hogy összegyűjtsük a gép darabjait. Menet közben át tudunk alakulni felhővé, gumilasztivá, víz-



névre hallgat. Egy világpusztító atomkatasztrófát kétéle teremtmény élte túl: akik védve voltak a sugárzás ellen és akik nem. A tiszták kilopakodtak a napvilágra, ahol az új világ teljesen elrettentette őket. A lakott településektől távol saját közösséget hoznak létre. A mutánsok között felbukkann egy mágikus erővel rendelkező lény, aki a

cseppé és vasgolyóvá. Ezek hasznos tulajdonságokkal bírnak (lebegés, pattogás, keménység), amiket kama-tozathatunk utunk során (PC, Amiga). Régi ismerős JAMES POND, aki most a holdon próbál szerencsét a sorozat harmadik epizódjában (Amiga). DIGGERS néven egy szárazkocsi dolog sült ki az egyéves munkából. Apró emberkéekkel, akik leginkább a lemmingekre hasonlítanak, kell arany után kutatni. Persze nem vagyunk egyedül a föld alatt, és pont ebből erednek a bonyodalmak (Amiga). A vadállathas baseball szerelmeseinek is van meglepetésem: BEASTBALL a becsületes neve annak a stuffnak, ami akár a Speedball nyomdokaihoz léphet. Bestiák, izomkolosszusok, vandálok és egyéb fajú csapatok küzdhetnek egymás ellen, valódi tüzes hangulatú meccsek. Nagyon meleg az anyagi! (Amiga, PC)

MIRAGE

Nem váltunk eldurranva a Mirage bemutatójától, hiszen a régi Humans-1 nyomathat agyba-főbe, illetve egy további pályákat tartalmazó alkotást reklámozhat HUMAN RACE fedőnév alatt. Aki szerette az első epizódot, az kirobbanó örömmel fogadja majd a plusz pályákat, amik azonban nem hoztak különleges változást az elődhoz képest.

MINDSCAPE

Nagy csinnadratta közepette jelentette be a híres software-cég, hogy LIBERATION névvel egy új állócsillagot alkotott. A game a XXIX. században játszódik, amikor mammutvállalatok veszik át a Föld gazdasági, pénzügyi, politikai irányítását. Természetesen minden gépesített. A Biacorp vállalat robotjai azonban meghibásodnak és védtelen embereket nyíttantak ki. A vállalat, hogy hírnevét megőrizze, koholt vádak alapján ártatlan embereket ítél el a valódi gyilkosok helyett. Ezen az ártatlan helyzeten csak egy tököss legény változtathat, aki Te leszel. Börtönből szöktél, de jó ügyért harcolsz. Négy robotod van, akik segítenek abban, hogy az ártatlant bebörtönzött embereket kiszabadítsd és a meghibásodott robotokat likvidáld (PC, Amiga).

OCEAN

Nem lenne Ocean a neve, ha nem rukkoltna elő minden alkalommal jónéhány újdonsággal. Jelen esetben is 5 bombameglepetéssel szolgált a híres software-cég. WORLD CLASS SOCCER névre keresztelték el azt a revolúciós fociprogramot, ami hamarosan megörvendeztetni az Amigatulajdonosokat. A golfprogramok reneszánszukat élik, s ezt a hullámot az Ocean is meglovagolja az INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP GOLF-fal. Az egyik legeredetibb ötlet a játékban, hogy a labda röptét kamerával tudjuk követni. A keményebb sportok kedvelőire is gondoltak az Ocean házatóján, és piacra készülnek dobni a BURNIN' RUBBER című autóversenyt, amelyben "emberközeli"



gépekkel (Golf GTI, Peugeot 205 GTI, Renault 5 Turbo) versenyezhetünk egymással vagy a gép ellen. A bemutató videokazetta alapján nagyon baba lesz az anyag.

PSYGNOSIS

Teljes volt a lemmins-láz Londonban, de ők már a jövőbe tekintettek, mégpedig a COMBAT AIR PATROL-lal. A legtöbb hozzáférést a leggyorsabb szimulátorok egyike lesz, amit el is tudok képzelni a látott demo alapján. F14-es, vagy F18-as gépekkel nyomulhatunk 3D-s tájak felett, akár éjszaka is (Amiga). SPEAR OF DESTINY álnév alatt a PC-ről ismert Wolfenstein 3D-t is megjeleníteni Amigára a Psygnosis. Ez az egyik legvéresebb és legbrutálisabb játék, amit valaha készítettek. Az ölés és a halál mozdulataira olyan nagy súlyt fektettek, hogy talán

már túl élethű lett. A háromdimenziós barlangrendszerből kell ép búrral kilábalnunk, miközben a nazi katonák keresztüztébe kerülünk. Csak erős idegzetűeknek ajánlom (Amiga).

RENEGADE

Még mindig ragyogott a cég legújabb csillaga, a Chaos Engine, de már egy új szupersztár van születőben. Hosszú, másfél éves vajúdas után talán már a jövő hónapban megjelenik az URIDIUM II, ami a legendás C64-es játék



amigás, feltuningolt változata. A szerző is kint volt a standon, nagyon aranyos srác, nem is gondolná az ember, hogy ilyen kemény dolgokra képes. A villámgyors 32 színes finamscroll nagyon megdobja a játék összehatását, a 2 játékos egyidejű játszasi lehetősége pedig kuriózum ennél a stílusnál (Amiga). Még egy pazar hír ebből az istállóból: megkezdődtek a SENSIBLE WORLD OF SOCCER előmunkálatai, amiben a legendás fociprogram még további tuningolását ígéri a programozók (Amiga).

SIERRA ON-LINE

Sierrák nagyon titkolódzó hangulatban voltak a kiállításon, mert két fehér ajtó mögött meghúzták magukat, és órákig ha kidugta valamelyikjük az orrát. Na, azért sikerült nyakon csipnünk egyik prominens képviselőjüket, aki büszkén újságolta a PEPPERS ADVENTURE IN TIME megjelenését. Kuncogva gondoltam arra, hogy mi már a leírást is elkészítettük róla... viszont volt olyan programuk is, amivel ők leptek meg bennünket. Hamarosan piacra dobják a BETRAYAL AT KRONDOR cím Dynamix produkciót, ami ámulatba ejtő grafikával megáldott szerepjáték lesz. Mivel csak egy rövid játszható preview volt eddig belőle, túl sok nem mondható róla azon túl, hogy újfajta harcjeleneteket, fejlesztett irányítási módot, realisztikus tájakat és digitalizált hangokat tartalmaz. Persze, ezek az infók majd akkor kristályosodnak ki, ha már látjuk a kész játékot. Már csak őszig kell várnunk rá (PC).

SILMARILS

Félelmetes ütemben hódít az RPG-stílus, ma már alig akad olyan cég, aki ki ne adott volna ilyen kategóriájú játékot. A Silmarilnak nem ismeretlen a dolog, hiszen volt már egy igen népszerű alkotásuk ISHAR néven. Most ismét megin-



dult a fantáziájuk, és rohamléptekkel fejlesztik az eposz második részét. Június tájékán a PC és Amiga tulajdonosok is birtokba vehetik az új alkotást.

TEAM 17

A fiatal gárda egy pöttyös standon állított ki, de a programjaik annál nagyobb tömeget vonzottak... A Body Blows és a Superfrog programozói a következő programok megjelenését tervezik idén: OVERDRIVE (autóverseny), ALIEN BREED 2 (a legenda folytatódik) és a BODY BLOWS 2 (a bunyós programokból soha nem elég). Mindegyik Amigán és PC-n is megjelenik.

THALION

A nagy hírű kiadó sem henyél, hiszen az Amberstar után, amelyről mostani számunkban olvashattok, a kaland folytatását is piacra dobja AMBERMOON címmel. A márciusi 576 KByte-ban már olvashattatok egy rövid infót róla, úgyhogy majd inkább a teljes játékról közlünk egy leírást, amint megjelenik május végén (PC, Amiga). Ígérnek még egy tengerelátjáró szimulátort U96 címmel, egy helikopter szimulátort, ami a SEARCH AIR RESCUE nevet viseli és már tervállapotban van a NO SECOND PRIZE III Amint bővebb adataink vannak róluk, azonnal közzétesszük.

U. S. GOLD

A U. S. Gold máltó régi nagy hírehez, nagyon frankó anyagokkal bombázza a nagyérdeműt. Az EYE OF THE BEHOLDER III nagyon nagy durranás lesz, a stílus szerelmesei lepetéznek majd a gyönyörűségtől (PC). A Commanche programozói nem részegedtek meg teljesen a sikertől, hanem egy hasonlóan bravúros tankszimulátort (az ARMORED FIST-et) készítettek. Már csak párat kell aludni a megjelenésig (PC). A VEIL OF DARNES című szerepjátékot nem tudom, hogy mi különbözteti meg a sorra megjelenő hasonmásaitól, de majd a komplett játék megtekintése után kiderül (PC). A napokban már meg is jelent két datadisc a híres X-WING-hez és a COMMANCHE-hoz. Új pályák, javított (ha lehet egyáltalán javítani rajtuk?) játékmotet (PC).

VIRGIN

A Sensi Soccer óta csak gyenge próbálkozások születtek egy valamire való fociprogram megírására, és ezt megérezhették a softwareházak is, mert sorra jelentik be, hogy egy "minden eddigit felülmúló" futballt készülnék kiadni. Nem maradhatott ki a sorból a Virgin sem, és nyilvánosságra hozta tervét: természetesen egy páratlan fociról! A címe nemes egyszerűséggel GOAL! Majd elvállik, hogy mi igaz a hírekből. Ja, és még egy "akcióba" benevezett a Virgin (ugyanis a szerepjátékgyártás is kezd mindenkit megfertőzni): LANDS OF LORE címmel egy újabb



Weswood Studio produkciót készül piacra dobni ebben a tárgykörben. A róla készült képek magukért beszélnek, a játékról bővebben majd a megjelenésekor írunk.

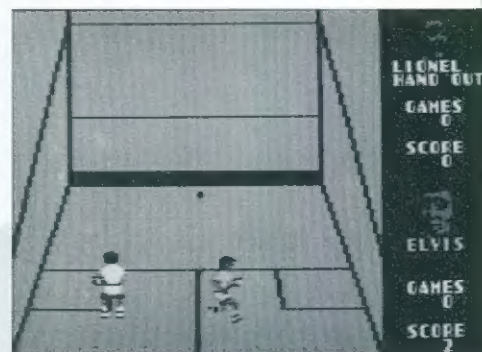
Még néhány elgondolkodtató adalék a kiállításról: a konzolok térnyerése elsősorban volt, szinte minden valamirevaló software-ház elrukkolt néhány konverzióval, sőt gyakori volt az is, hogy teljesen leálltak a lemezes játékfejlesztésekkel és minden elánál a konzolokra összpontosítanak. Ennek egyedüli oka a mérték nélküli kalózkodás. Nem éri meg, hogy hatalmas pénzért kifejlesztett programok két nap alatt szétfröccsennek a világ minden tájára, a bevételek meg a nulla felé tendálnak. Ez senkinek sem buli. Kivéve persze a kalózkodókat.

A másik szembetűnő újítás, hogy a programok színvonalának javulása, a magasabb elvárások miatt rendkívüli népszerűségnek örvendenek a CD-n kiadott fejlesztések. A PC-CD, MEGA-CD, CDTV és még ki tudja miféle kifejezések lassan mindennappossá válnak külföldön. A CD technika elvileg határtalan lehetőségeket nyújt a programozóknak, hogy grafikai és zenei képességeiket fitogtassák. Olyan minőségű programok jelennek meg hamarosan mind konzolokra, mind PC-re, hogy az ember csak bámul, hogy ilyen is létezik. Mintha filmet néznénk, olyan a grafika, a zene pedig háttörzongatóan jól szól. Ez a jövőkép idehaza egyelőre nem reális, mivel manapság még igen borsos ára van egy-egy ilyen csodaműveletnek. Mi is csak kuriózumként szereztünk be néhányat.

Zolee

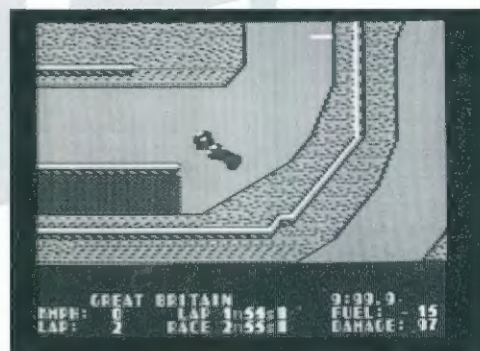
INTERNATIONAL SQUASH CHALLENGE

A Zeppelin termékenységét mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ebben a hónapban négy programmal is jelentkeztek - a C64-es tábor legnagyobb örömeire. Ugy gondoltuk, hogy ha már ilyen programminőség van az Öregre, akkor csokrot körünk a Zeppelin játékokból és átnyújtjuk Nektek. Reméljük sikerül örömet szerezniük. Kezdjük egy kis testmozgással. A WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH egy nálunk kevésbé népszerű sportágat dolgoz fel, a squash-t. Tudomásom szerint alig van ilyen célra kialakított pálya Magyarországon, ami azért egy csöppet elszomorító, mert a játék egyike a leghatékonyabb testedzési módoknak. Jámagam is csak Svájcban játszottam több évvel ezelőtt, ezért a szabályokkal nem vagyok maximálisan tisztában, de az alapszituációt úgy ahogy ismerem. A teremben a szemközti falon a középső két vonal által kijelölt területre kell szerválni úgy, hogy elsőnek ide pattanjon a laszti, majd az ellenfél négyzetébe. Ezután csépelhetjük a bagyót ahogy a kezünk bírja, csak arra ügyeljünk, hogy a szemközti falat minden esetben érintse és maximum csak egyszer pattanjon a padlón. A labda irányát az ütessel (tűzgomb) egyidőben fel-le-oldalra húzott joy-jal tudjuk befolyásolni. A főmenüben még azt is meghatározhatjuk, hogy a laszti milyen keménységű legyen, amitől lomhább vagy fürgébb lesz. Eleinte érdemes a fehérrel próbálkozni, ami viszonylag lassú mozgású, majd fokozatosan közeledni a kék színűhöz, amitől a belünk kilóg, olyan cikázó. A játék mindent egybevetve nagyon jó és szórakoztató, minden sportőrültnak ajánlom.



INTERNATIONAL TRUCK RACING

Az INTERNATIONAL TRUCK RACING valamelyest elmaradt a várakozásoktól. Mint a róla készült kép is mutatja, nem árad belőle az a túlzott sebességláz, kafa grafika és a nagyfokú játszhatóság. Persze a látszat egy kicsit csal, mert ennek ellenére el lehet szórakozni vele. A kamionok irányítása teljesen más stratégiát igényel, mint például a Slicks-beli versenyautóké. A kanyarodásnál sokkal inkább ügyelni kell a nagy test miatt az ellenfél mozgására, mert egy-egy összekoccnás kiadós energiacsökkenéssel jár. Az elveszett energiát a depó feliratú sávban lehet feltölteni, de nem kell hozzá megállni, csak lassítani. Böven elég lesz ezután behozni a lemaradást. Az ellenfelek belevaló versenyzők, egy elrontott kanyarbevétel könnyen behozhatatlan lemaradást okozhat. Ha egy nyert játszma után betévedünk a shop-ba, frankón felpécízhethetjük a masinánkat (erősebb motor, tapadósabb gumik, stb). Ha pedig világbajnokok akarunk lenni, akkor jól kössük fel a gatyánkat, mert 6 pályán kell bizonyítanunk rátermettségünket ahhoz, hogy nyakunkba akasszák a babérkoszorút.



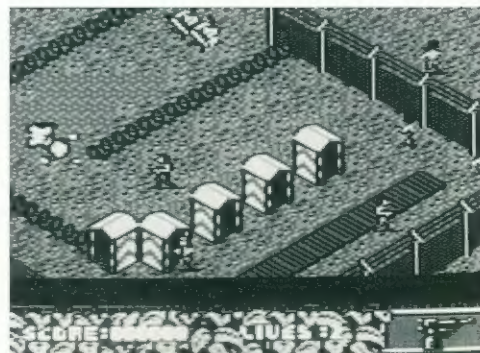
FIST FIGHTER

A harmadik áldozat FIST FIGHTER névre hallgat. Mint a neve is elárulja, egy hangyányi köze van a Királyhoz (Street Fighter II), de a róla készült fotót elnézve hamar lekonyul az ember szája: csak névrokonok. Én megértem a Zeppelin stratégiáját, hogy meg akarják lovagolni az SF2 hullámot, de azért egy kicsit jobban is összekaphatták volna magukat. Az összeállítás szégyenfoltjának is lehetne nevezni, annyira gyenge eresztés. A sprite-ok túlonult elnagyoltak, az irányíthatóság sem kapna kettesnél jobb osztályzatot, a hátterek pedig egyszerűen rondák. A választható küzdőfelek a világ 5 különböző pontjáról valók, és persze mindegyik sajátos stílusban küzd. Mivel az irányítás nem könnyű, ezért érdemes az ellenfél erősségét alacsonyra állítani, hogy fel tudjuk vele venni a küzdelmet. A három választható helyszín közül talán a Japán a legszebb, ezért ezt ajánlom háttérnek. Már ha egyáltalán betölthetik a programot...



ARNIE 2

Szándékosan hagytam az összeállítás legvégére az ARNIE 2-t. Sok cég (legyen az software-ház, filmgyártó, stb) úgy vélekedik, hogy ha egy nagy sikerű játék/film/stb első része milliókat hoz a konyhára, akkor nosza, adjanak ki egy folytatást, amiben még több vér, sex, akció, és így tovább van, csak azért, hogy emezt is több ezer ember megcsodálja. Sajnos a legtöbben ezt úgy oldják meg, hogy teletömik sablonos közhelyekkel az alkotást és a neve mögé odabiggyesztenek egy kettést. Szerencsére az Arnie 2 esetében ez nem így történt. Az eredeti ötlet ugyan maradt, de utcahasszal veri az első: baromi nagy lett a bejárható terület, lényegesen finomabbá vált az első epizódban néha vibráló scroll, sokkal láthatóbbá váltak az ellenfelek és még frankóbbak lettek a hangeffektek. Tudom, hogy nagyon aprók a figurák, de számoljátok csak meg, hogy hányan nyüzsögnek a képernyőn és milyen kidolgozott mozdulatokkal... Egyszóval vétek kihagyni!



MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET ?!?

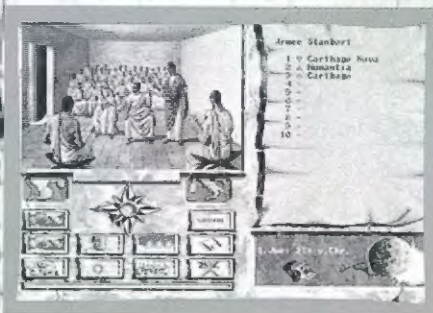
Ki ne hallot volna már a híres pun hadvezérről, Hannibálról? Neve az idősámításunk előtti II. Pun háború kapcsán vált ismertté, s azóta is csak a Nagy Hannibálként emlegetik. S most, 1993-ban immár a PC tulajdonosok is a híres-nevezetes hadvezér személyébe bújhatnak, s meghazudtolva a történelmet, átvehetik az uralmat az egész Földközi tenger felett, leigázva a környező országokat, s elfoglalva a fő veszélyt jelentő Rómát. A Hannibált, mint játékot egyébként a Starbytenak köszönhetjük, aki - úgy látszik - továbbra is a stratégiai játékok terén jeleskedik. A játék egyelőre csak PC-n elérhető, de gyanítom, hogy rövidesen az Amiga tulajdonosok is boldogan hódíthatnak Európa egész területén. A játékból még csak sajnálatos módon a német nyelvű verzió hozzáférhető, az is az 576-shopban. Persze napok kérdése az angol megérkezése... A játék stílusát tekintve - mostanra mindenki kitalálhatta már - kifejezetten stratégiai. Maga a program hatalmas területet ölel fel, Hispániától (a mai Spanyolország) a földközi tengeren keresztül egészen a mesés keletig eljuthatunk. A városok száma lenyűgözően sok: közel 1000 valóságos helységnévvel találkozhatunk! A játék zenéje kellemesnek mondható (az egész digitalizálva van), a hanghatások sem gyatrák. A grafika - bár a program nagy részében a vezérlőképernyőt látjuk - igencsak tetszetős: nagyfelbontású VGA grafika. A program egyedüli hibája a sebéssége: még egy 386-on is elég sokat töltöget. De hát semmi sem lehet tökéletes... Aki egy kicsit is kedveli a stratégiai programokat, annak szerintem (bár nem volt egyelőre túlságosan sok időm foglalkozni vele) néhány felejtethetlen hetet fog jelenteni a játék mérete miatt.

Aki előtt egy kicsit homályos lenne a történelmi háttér, annak számom ez a kis "történelmi áttekintés". Hannibálnak már az apja is híres hadvezér volt Hispániában. Az ő nevéhez fűződik az I. Pun háború, melynek Szicília volt a tétje. Apja, Hamilkar is igazi vezéregyéniség volt, s amikor Hannibál megérkezett Hispániába, az egész hadsereget apjára emlékeztette. Ugyanazokat az arcvonásokat, ugyanazt a határozottságot, eleveniséget fedezték fel benne. Rövid időn belül óriási népszerűségre tett szert, melyben közrejátszott apja személye, és egészen különleges jellege, egyénisége is. Hannibál fantasztikus ember lehetett: semmivel sem akart többnek látszani katonáirsainál, nem volt zsarnok vagy diktátor, mégis tömegeknek tudott parancsolni. A harcban is mindig elől járt, s utolsónak tért vissza a csataterőről. A hadjárat, melyről igazán nevezetes lett, a II. Pun háború. Az I. Pun háború elvesztése után Karthágó kábulatából felocsúdva azonnal elvesztett területeinek visszaszerzésére kezdett felkészülni. Természetesen

HANNIBAL

(Altes Spiel), vagy újat akarunk kezdeni (Neues Spiel). Ha választottunk, az irányítópanelen találjuk magunkat.

- I. A nagytérkép.
- II. Üzenet ablak.
- III. Idő továbbugrasztó.



Hannibál vezette a hadjáratot, melynek jellegzetessége az Alpokon átmasírozó elefántok látványa. Szegény állatok igen nehezen bírták a hideg éghajlatot, de Hannibálnak sikerült a szinte lehetetlen: átkelve az Alpokon sorra-rendre leverte a kivezényelt itáliai hadosztályokat, de Róma a végsőkig ellenállt. A rómaiak leg súlyosabb veresége Cannanál volt, ami után már szinte biztosnak látszott Hannibál győzelme. Hannibál már a csizma orrát is elhagyta, sőt átért Karthágó mellé, amikor a rómaiak újabb seregeket toboroztak rendkívül gyorsan, és e seregek élére állították Cornelius Scipiot, aki Hannibál méltó ellenfelének bizonyult. Scipiónak sikerült visszafoglalnia Sziciliát, elfoglalta Hispániát, s végül, Zamánál leverte Hannibál seregeit...

Most itt az alkalom, hogy kicsit megreformáljuk a történelmet! Ha sikerül elfoglalnod Rómát, nyugodtan állíthatod magadrol, hogy felérsz Hannibállal (csak szerényen). Na de ne írjuk most át a törökönvet, hanem lássuk inkább a játék kezelését, ami meglehetősen szűkös lesz, mivel a szűkresabott idő miatt nem volt időm mindent kiszótárazgatni, de a lényeg benne van így is. A játék elején választathatunk, hogy régebbi állást kívánunk-e betölteni

- A. Térkép megnyitás.
- B. Térkép kicsinyítés.
- C. Szérlőzsa, a térkép scrollozására. Ha egy várost akarunk megkeresni név szerint, clickeljünk a szérlőzsa közepén lévő kis korongra, s máris beírhatjuk a keresendő város nevét, illetve x-el kiléphetünk.

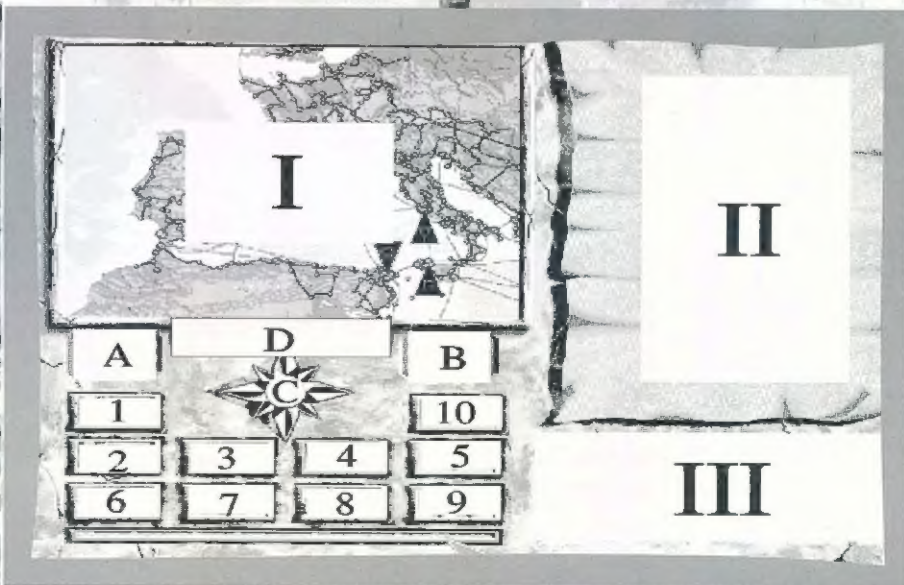
D. A kiválasztott város neve. (Az utóbbi 4 menü a térkép-pontban érvényes, lásd később)

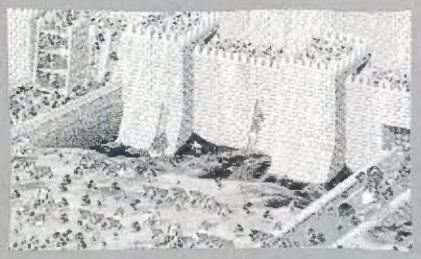
1. Átkapcsolni a politikai térképre. Amennyiben ezt választjuk, egy egész képernyős térképet láthatunk, rajta a politikai helyzetet, különféle színekkel jelölve. Karthágó zölddel van jelölve, a kolóniáink sötét zölddel, s a barátaink világos zölddel. Róma vörös színben pompázik, az ő kolóniái sötét pirosak, s a barátai pedig világos pirosak. Kék színnel vannak jelölve az ősi városok.

A képernyő jobb oldalán olvashatunk a két hatalom helyzetéről: a "Stadt" alatt a városok számáról és a birodalmak pénzkészleteiről olvashatunk. A "Minen" alatt a különféle bányák számáról, s az "Armeen" alatt pedig a seregekről kaphatunk átfogó, lényeges infókat (gyalogság, lovasság, stb).

2. A második pontban a térképmenübe keveredünk. Itt lépnek érvénybe a betűkkel jelzett ikonok, s a képernyőn elhelyezkedő térképen kiválaszthatjuk a minket érdeklő várost. Annak neve a D mezőben lesz látható, s az infóablakban a város politikai hovatartozását, az ott állomásozó hadtestek számát, a lakosok számát, természeti adottságokat, stb. olvashatjuk. Ezek az információk stratégiai szempontból igen hasznosak.

3. Itt léphetünk be a játék gazdasági részébe. Budget: Itt utalhatunk át pénzt a hadseregnek





(Armee) illetve a gazdaságnak (Wirtschaft) a birodalmi kasszából (Imperium). Ilyenkor egy kis ablakban nyílnak jelennek meg, s a két kassza neve. A nyílakkal utalhatunk át pénzt, s az OK-val léphetünk vissza. A Zuschuss....-al a városok kasszáiba tekinthetünk be. A Steuer alatt az adókat állíthatjuk be: für alle....-az összes városnak állíthatjuk be az adóját, a Steuersatzal az általános adó mértékét, a Davon an Karthago-val azt az összeget, amelyet Karthágó kap, s a Minen Steuer-el pedig a bányaadót állíthatjuk be. A Nach Ländern....-el egyes földrészekere egységesen róhatunk ki adókulcsokat az imént leírt módon (ez nem annyira szöszmötölös, mint az előbbi), és végül a Für jede....-al a városok listáját olvashatjuk az adókulcsaikkal.

4. Ez az ikon a téli elszállásolást jelenti. Csak november 1-től április 1-ig használhatjuk. Ekkor a hadtestünk lepihen, egészen április 1-ig. Az idő automatikusan előreugrik.

5. Ez a menü mindenki számára egyértelmű: itt menthetünk, tölthetünk (max. 10 helyre), illetve léphetünk ki a játékból.

6. Itt irányíthatjuk seregeinket. Ha kiválasztottuk, hogy melyik városból kívánunk támadni (a játék elején csak Karthágó, Új Karthágó és Numantia közül választhatunk), egy nagy térképre jutunk, ahol ki kell jelölni a környező városok közül a célpontot, s a had már meg is indul. A szárazföldi és tengeri utazás hasonlóképpen zajlik le.

7. Itt vásárolhatunk be. Kiválasztva hol kívánunk működni, egy menüt kapunk a hadikasszáról (Armeekasse), amiből gazdálkodhatunk, vásárolhatunk lovat, elefántot, zsoldosokat, hajót, stb. A Stadt alatt a városi katonaságról olvashatunk, a városi kasszáról, s itt utalhatunk ide-oda embert a sereg és a város között, sőt itt állíthatjuk be a várostal építésére szánt összeget (Stadtmauer). Ha egy kicsit nézegetjük a panelt, egykettőre egyértelművé válik a kezelése. Természetesen az EXIT-el léphetünk vissza.

8. Itt kijelölhetünk két olyan csapatot, melyeket össze akarunk vonni.

9. Ez a menü arra szolgál, hogy ha elérünk egy olyan városba, amely nem a mi uralmunk alatt áll, mit tegyen a hadsereg, illetve harc közben mi tévő legyen. Először kiválasztjuk a sereget, amelynek a parancsot fogjuk kiadni, majd választhatunk: Belagerung beginnen - azonnali ostrom, Belagerung abbrechen - az ostromot megszakítani (az előbbi visszavonása), Verhandeln - tárgyalni, Abbruch der Verhandlungen - a tárgyalás megszakítása.

10. A zenét kapcsolhatjuk ki-be.

11. Visszalépés a menükből.

Nagyjából ennyit tudtam összeszedni a kezelésről, de még néhány tippel nyakon öntöm szegény olvasót. Támadás előtt, a főszereg elé küldünk egy kis lovasságot felderítőnek, illetve mindig a lovasság járjon elől "utat" csinálva a gyalogságnak.

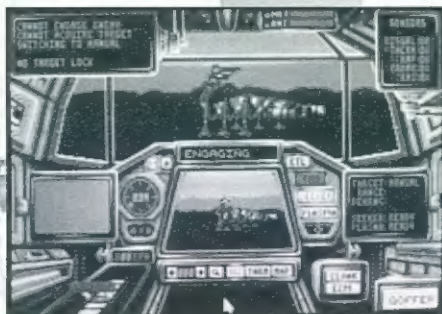
Minden városban próbáljunk minél több embert összegyűjteni. Amikor már 10.000-nél járunk, önálló seregként is kezelhetjük, vagy beleolvaszthatjuk a főszeregbe. Lehetőleg minden határmenti városban hagyjunk utóvédeket, nehogy meglepetések érjenek. Ha békés szándékkal hajózáunk a vízeken, lehetőleg ne vigyünk nagy hadtestet, mert a végén még azt hiszik az ellenségeink, hogy háborúzni készülünk. Decemberben mindenképpen verjünk tábort, ugyanis ilyenkor mindig van élelem, s dezertálni sem fognak a katonák. Ha Róma ellen indulunk, lehetőleg minimum 200.000 emberünk legyen, különben nagy valószínűséggel a vesztünkbe rohanunk! Szicília és Dél-Itália területén mindig álmásozzon valamelyik hadtestünk. Röviden ennyit a Hannibálról, bár lehetne még cifrázni a dolgokat. Gondolom, van akinek gondot jelent a német nyelv, s hiányol egy kis szótárt. Szerintem még mindig jobb szótárazgatni otthon, minthogy szöszedettte váljon az újság. Egyébként a lényeges szavak száma kevés, s azok is igen ismertek (ló, ember, elefánt...) Mindenkinél sikeres hódítást kívánok!



(koronczai)

ÉRTÉKELO	PC	AMIGA	C-64
grafika	91%	-	-
hang \ zene	85%	-	-
g	88%	-	-
összesen	90%	-	-

XENOBOTS



A Novalogic neve a C-manche óta már-már fogalommal vált. Most ismét kirukkoltak egy meglehetősen futurisztikus játékkal, az Xenobots-al. Hál' istennek a játék már nem igényel 386-t, 4 Mb rammal, elfut egy XT-n is VGA val. A játékban néhány robot irányítása a feladatunk, s az őült tüzelés mellett egy kis stratégiai rész is befolyik a játékba. Persze nem annyira látványos az egész, mint a C-manche, hisz a terep nemigen mozog (kivétel forgásnál), egyedül a tereptárgyak, ellenségek scrolloznak ide-oda, természetesen Novalogic színvonalon.

Az előzményeket illetően nem valami fantáziadús a feladat: a földet idegen lények robotokkal elkezdik leigázni, s a földiek táncstalanul nézegetnek csak az örületes technika láttán. Persze nem sokáig tétlenkednek -

ahogy az lenni szokott - hanem terveznek 3 féle robotot, ami képes felvenni a harcot az ellenséggel szemben. Megszületik az igen erős, óriási páncélzatú bíró, gyors kék robot; a rendkívül gyors, könnyű fegyverekkel felszerelt mozgékony sárga felderítő robot, s a legbrutálisabb vörös "skorpió", amit mérete miatt teherszállításra is használnak.

Tehát egy igen tetszős, nem mindennapi akciójátékkal állunk szemben, némi stratégiával megfűszerezve. A játék elején megtekinthetjük az előbbieken leírtakat, majd beírhatjuk a nevünket (ha már egy névvel megkezdünk egy küldetést, s ugyanazt a nevet ütjük be, az ominózus névvel játszott menetet folytathatjuk!). Miután túlestünk ezen a procedúrán, a főmenüben találjuk magunkat. Itt a föld térképét szemlélhetjük, rajta jónéhány város kiemelve. A kiválasztott városról egy kis infót is olvashatunk a térkép alatt, amiben a háborús helyzetről tájékoztatnak bennünket. Lent, jobb oldalon választhatunk:

Review: a robotok megtekintése, technikai adataik.

Unit Description: az egységekről néhány szó; **Physical Specs:** technikai adatok, sebesség, fordulat, stb;

Armament: fegyverzet, védelem.

Play: a kiválasztott szinten indul a játék.

New: új név beadása.

Train: gyakorlás, ezt választva több pont közül is választhatunk: Humanoid főként a kék harci robotokkal; Scorpion: a skorpióval; Scout: a sárga felderítővel; Combined: kombinált; Exit: vissza a főmenübe.

Quit: kilépés a játékból.

Amennyiben tréninget vagy éles harcot választunk, egy újabb képernyőn találjuk magunkat:

A 'Roster' alatt láthatók a robotjaink neve, a mellettük lévő kis kocka színe jelzi a fajtajukat, a kis zöld kocka elszíneződése pedig a sérüléseiket jelzi. Alatta a 'command'-al beleülhetünk a kis nyilakkal kiválasztott robotba. Ez alatt olvashatjuk a hadi felszereléseink helyzetét: itt fel van sorolva a robotok neve, s mellette az 'in' alatt olvashatjuk, hány tartózkodik a bázison, az 'out' alatt pedig a harcban lévők számát látjuk. Ha még lejjebb tekintünk, három ikonra lehetünk figyelmesek: az 'outfit'-el egy egységet küldhetünk ki a hadszíntérre, a 'Recall'-al visszahívhatjuk, s az 'exit'-el pedig kiléphetünk a főmenübe. A 'Power' alatt állíthatjuk be, melyik egységnek mekkora energia utántöltést adunk. A tőle jobbra lévő ablakban az éppen aktuális egységről olvashatunk infót (sebesség, helyzet, sérülések), s a jobb alsó sarokban pedig ismét egy rakat menü közül választhatunk: az 'orders'-el a kitűzött feladatot olvashatjuk el, a 'status'-al a kiválasztott robot képét láthatjuk a képernyő nagy részét elfoglaló ablakban, sérüléseivel. A 'remote'-al az aktuális robot nézetével nézhetünk, s a 'com'-al pedig az üzeneteket olvashatjuk az egységek mozgásairól. Utoljára hagytam a 'Map'-et, amivel egy kis térképet szemlélhetünk meg. A térkép mellett egyéb ikonokat is találunk: a nagyítóval zoomolhatunk a jobb-bal gomb segítségével. A 'Unit'-al az egységek képét kapcsolhatjuk ki-be a térképen, a 'mines'-al az aknák képét, a 'Net'-el az gépágyukét, s a 'Grid'-el egy hálót húzhatunk fel a térképre. Na de lássuk a lényegét, a robotok irányítását.

A három robot kezelésében nincsenek nagy különbségek, csak a kezelőgombok vannak máshogyan elhelyezve. Most alapnak a sárga robotot veszem. Az A és M betűkkel választhatunk a kézi, és automata irányítás közül. Ezek mellett egy kis ablakban olvashatjuk az egységnek kiadott parancsot (örjárat, rejtőzködés, irány haza, stb). A műszerek jelentése és az adatokat kiíró képernyők jelentése/használatát azt hiszem mindenkinek egyértelmű. A 'mine'-al dobhatunk ki aknát, az 'ECM'-el radarzavarást csinálhatunk, az 'alarm'-al vészjelezhetünk, s az 'EMI'-vel ugyancsak valamiféle zavarást csinálhatunk. A radar alatti ikonokkal zoomolhatunk, infraképre válthatunk, vagy hőtérképre. Egyedül a skorpiónál van egy kis változás: itt a 'load'-al tölthetünk be valamit a raktérbe, az 'unload'-al kidobhatunk onnan valamit, a 'repair'-ral pedig javíthatunk. Ha nem is írtam le minden kezelőt, a többi annyira egyértelmű, hogy fölösleges szót vesztegetni rá.

K.G.



SUPERFROG

A Team 17, aki maga mögött tudhatja többek között az Alien Breed-et, vagy a Project X-t, mostanában adogatja ki a már hónapokkal ezelőtt beharangozott játékait, s a sorban ezúttal a Super Frog következett. A játék preview-iban természetesen ismét fűt-fát ígértek: bravúros technikai megoldásokat és briliáns szórakozást. Ez esetben azonban szerencsére be is tartották ígéreteiket. Megjött tehát az Amigás platform-játékok új kiválósága, a szuper szép, szuper sima, szuper gyors Super Frog.

A program tulajdonképpen egy szokványos mászkálós játék, azonban ami megkülönbözteti a társaitól az az iszonyúan gyors, és mindemellett gyönyörű sima scroll. Békánk olyan gyorsan száguldozik a terepen, hogy szinte alig bírjuk követni. Egyébként ebben rejlik a játék nehézsége is. Mielőtt azonban belekezdenénk a játékba, nézzük meg a játék kis intróját, hogy miként is kezdődtek hősünk veszélyes kalandjai:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy varázslatos királyság, s benne élt egy boldog herceg az ő gyönyörű menyasszonyával. De a félelmetes kísértetkastély egyik sötét zugában, egy gonosz boszorkány már tervezgette, hogy hogyan választhatná szét a mi kedves kis párunkat. Az öreg boszi elhatározta, hogy a dolgokat az ő szokásos ördögi útjára tereli, s rögtön útnak is indult a koszos seprűnyélén. Elrabolta a királylányt, majd a herceget pedig békává változtatta. Szerencsétlen herceg a folyóparton ülve épp azon töprengett, hogy mihez is kezdjen új formájában, amikor szerencséjére, a folyó arra sodort egy üveg Lucozade-italt. Nyomban fel is hajtotta, s olyan erőre kapott tőle, hogy máris indult kedvesét kiszabadítani.

Brekuszunknak öt fő pályán, a Varázslatos Erdőn, a Kísértetkastélyon, a Cirkuszon, az Antik szinten, s végül a Sarkvidéken kell magát



átverekednie, hogy visszakapja menyasszonyát. A pályákon a cél: annyi aranyat összeszedni, hogy kinyíljon a pályavégi kapu. Azt, hogy mennyit kell még felszednünk, a gép a jobb alsó sarokban számolja. Utunk során a pályáktól függően a sündisznótól a múmiáig változatos ellenségekkel találkozhatunk. A kisebb ellenfeleket el tudjuk intézni, ha a fejükre ugrunk, az ún. destructo-spudal pedig a repülő élőlényeket tudjuk meghajigálni. Ha már itt tartunk, erről a destructo-spudról, őszintén megvallva, nem egészen tudom, hogy pontosan mi lehet, de leginkább egy krumplira hasonlít,

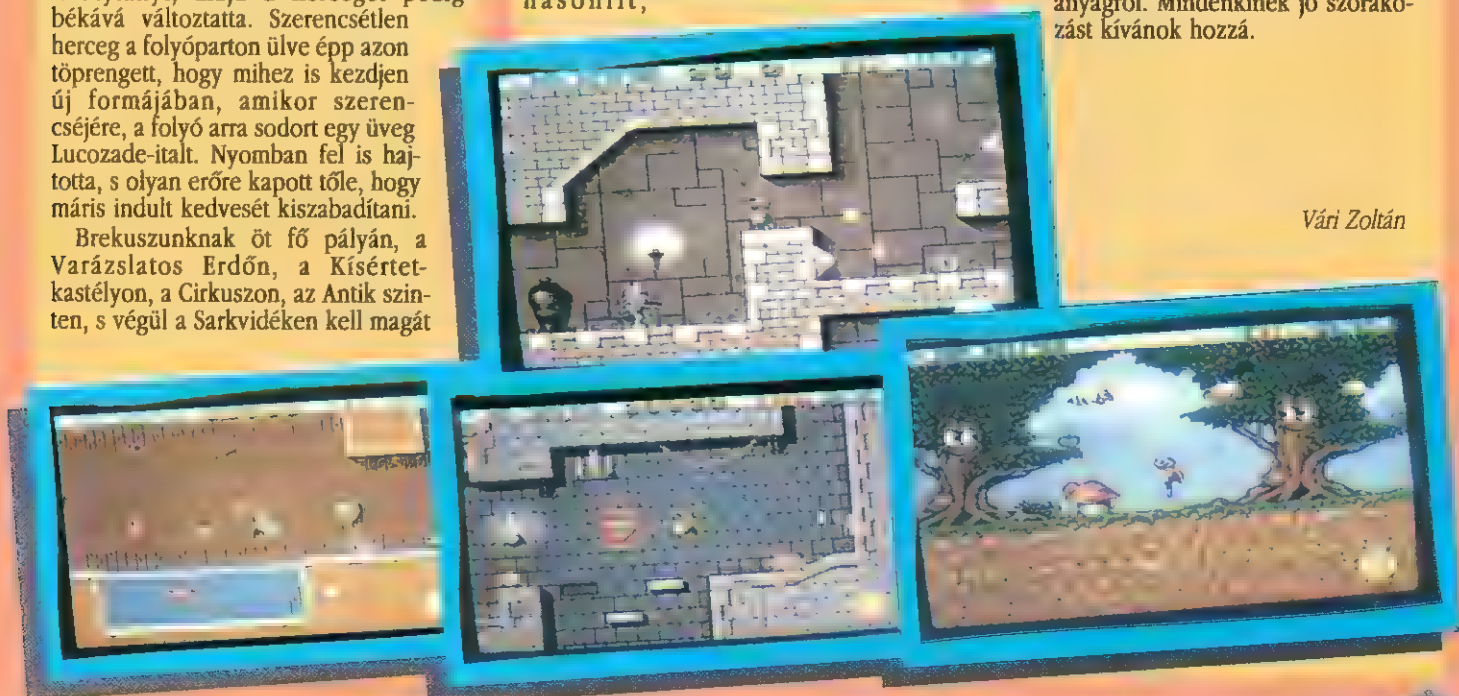
aminek szeme van. Mindenesetre a használata az világos. A destructo-spudon kívül a pályákon még a következőket találhatjuk: piros gömb a láthatatlanság, piros R betű újra indulás érme (ha meghalunk, a következő életünkkel csak onnan kell folytatnunk a játékot), zöld S betű-sebességünk növelése, piros S betű - lassítás, szárnyak-békaszárnny (ugrás közben a tüzet nyomogatva vitorlázni tudunk velük), kis béka - extra béka, Lucozade üveg - az energiánkat állítja vissza. Persze ezeken kívül még egy csomó bónusz gyümölcsöt és drágakövet is begyűjthetünk, de ezek csak a pontszámunkat módosítják.

A megszokott mászkálós részekén kívül a játékban bónusz pályákkal is találkozhatunk. Ilyen pl. hogy a felvett pénzünket minden pálya után egy tökéletesen élethű félkarú rablón eljátszhatjuk (Gamble). Itt ha szerencsénk van, extra életet, kétszeres pontszámot, legjobb esetben pedig pályakódot nyerhetünk.

Gondolom, ennyi elég is erről az anyagról. Mindenkinek jó szórakozást kívánok hozzá.

Vári Zoltán

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	95%	-
hang \ zene	-	90%	-
játszhatóság	-	92%	-
összesen	-	91%	-



DESERT STRIKE



A most ismertetésre kerülő Desert Strike először SEGA-n kezdte a pályafutását. A játék nagy sikere miatt nem kellett sokat várni a SNES verzióra sem, s hamarosan terjedtek a hírek egy Amiga változatról is. Ez utóbbi verzió híretől azt hiszem, egy kissé mindenki idegenkedett, gondolva arra, hogy a konzol játékok számítógépes konverziói általában nem tartoznak a legjobban sikerült programok közé.

A játékot azonban nemrég kézhez kaptunk, s betöltve az Amigánkba, felettébb kellemes csalódás ért. Nyugodtan állíthatjuk: bármilyen hihetetlen, de az Amiga verzió kétségtelenül a legjobb. De hát nézzük, mi is ez a játék.

A Közel-Keleten váratlanul egy örült diktátor bukkan fel, s az Armageddon kirobbantásával fenyegetőzik.

A világ nemzetei csak igen keveset tudnak erről a



veszélyről, az önmagát ki-nevező Kilbaba Tábornokról viszont nekünk elég információink van a katonai erejéről

ahhoz, hogy fenyegetését nagyon is komolyan vegyük.

Az Egyesült Államok Elnöke minket választott, hogy egy hadművelet-sorozattal legyőzzük ezt a veszélyes zsarnokot.

Persze, nem kell megijedni, küldetésünket nem pusztá kézzel kell elvégeznünk, hanem egy Apache helikopter segítségével. Mielőtt azonban belevágnánk a játékba, nézzük, miket állíthatunk be a fő menüben.

Először is válasszunk magunknak egy másodpilótát (co-pilot). Itt a pilóták fényképei mellett rövid jellemzést is olvashatunk róluk. A pilóták tulajdonságai a célzásban, s a csőrő kezelésében különböznek egymástól. Itt említem meg, hogy az egyik pilóta, Tug Gurney aktájára az MIA, azaz a Missing In Action (ütközetben eltűnt) pecsétet láthatjuk ráütve. Ő valahol kinn van a terepen, s ha sikerül őt megtalálnunk, s visszavinnünk a hajóra, akkor a későbbi küldetésekre már majd a legjobb másodpilótával indulhatunk.

A fő menüben ezután a szokásos dolgok következnek: az irányítás beállítása, hangok ki/be, a játékban lévő kis közzjátékok ki/be, majd a pályakód megadása, mivel minden sikeres küldetés után egy pályakódot kapunk. (A pályakód nem tartalmazza a másodpilótát, és a többi beállításainkat.) Ha végeztünk a fő menüvel, indítsuk a játékot az utolsó menüponttal.

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: kívülről nézve kell helikopterünket egy 3D-s terep felett irányítanunk. Küldetéseink során tulajdonképpen csupán két fajta feladatunk

lesz: ellenséges célpontokat megsemmisíteni, valamint katonákat kimenteni az ellenséges területről. Az

embereket úgy tudjuk felvenni, hogy gépünkkel föléjük szállunk, ekkor a másodpilóta leereszti a csőrőt s felhúzza őket. Ugyanezzel a módszerrel tudjuk felhúzni az utánpótlásokat tartalmazó ládákat is. A felvett utasok lehetnek a saját katonáink (akik khaki színű ruhában kiabálnak), de lehetnek fegyvertelen ellenséges foglyok is. Utasokat egyébként azért érdemes begyűjteni, mert ha lerakjuk őket a leszállóhelyeken (Landing Zone), az energiánk (Power) személyenként 150-nel növekszik. A felvehető utánpótlásokból több fajta van: a piros ládákban muníciót, a zöldekben energiát, a vörös-keresztesekben pedig extra életet találunk. Szükségünk lesz még üzemanyagra is, ezt a hordókkal vehetjük magunkhoz. Ezeken kívül minden pályán el van rejtve valahol egy úngyors csőrő, amellyel (csak az adott küldetés-

ÉRTÉKELŐ PC AMIGA C-64

grafika	99%	-
hang \ zene	99%	-
játszhatóság	98%	-

összesen 98%

nél) könnyebb lesz a tárgyak és az emberek felvétele.

A programban a következő billentyűkre lesz szükségünk: Shift+Esc-pel kiléphetünk az aktuális küldetésből, Space-szel a háromféle fegyverünk közül válogathatunk, s végül az F10-zel a térképet hívhatjuk le. (Ez egyébként egyben pause-nak is megfelel.) Itt, a térképtől balra információt kapunk a muníciónk mennyiségéről, életeink (Lives), és a felvett utasok számáról (Load), valamint az üzemanyagunk (Fuel) és az energiánk (Power) állapotáról. A térkép felett a nyílakkal léptethetjük, hogy a térképen melyik objektum, vagy utánpótlás elhelyezkedésére vagyunk kíváncsiak. A Mission-re klikkelve ezekről bővebb felvilágosítást is kaphatunk. Most már csak a Status menüpont maradt hátra, ennél egy kis statisztikát nyújtunk meg, hogy mit teljesítettünk már, és meg mit nem.

Most, hogy már mindent tudunk, lássuk a küldetéseinket, azaz a feladatainkat:

1. Air Superiority

Ha a játékban le hívjuk a térképet, felül láthatjuk sorszámozva az ellenséges objektumokat. Ez a sorszám azt jelzi, hogy milyen sorrendben kell elvégeznünk a pusztítást. Így a játék megoldása tulajdonképpen agymunkát nem igen igényel, ezért a feladatokra most csak vázlatosan térek ki.

Először a radar állásokat kell megsemmisítenünk. Szinte mindig ezzel kell kezdeni, mivel ezzel az ellenség védelmét jelentősen meggyengítjük. Robbantsuk fel az energiaközpontot is, majd folytassuk a pusztítást a repülőterekkel. Semmisítsük meg az egyik parancsnokságot, és fogjuk el az egyik menekülő ellenséges parancsnokot. Ennek segítségével most már megtudjuk, hogy hol van a szövetséges kém fogva tartva, s ki tudjuk szabadítani. Ahol a térképen a kém jelölve van, lövük szét az épületeket, így valahol egy csapatjátót kell találnunk. Ereszkedjünk fölé. Ekkor a másodpilótánk kiszáll, s megmenti a kémét. Ezzel végeztünk is az első hadművelettel, jegyezzük tehát meg a kódot.

2. Scud Buster

Pusztítsuk el ismét a radarállásokat. szabadítsunk ki legalább 10 politikai foglyot a börtönökből, s vigyük el a legközelebbi leszállóhelyig. Robbantsuk fel az energiaközpontot, hogy megakadályozzuk a vegyi fegyverek gyártását, majd végezzünk a gyárakkal is. Ezután meg kell találnunk, és meg kell semmisítenünk az elrejtett rakétaindító állásokat. Ehhez azonban előbb el kell fognunk az állások tisztjeit a parancsnokságról. Itt az utolsó feladatunk 14 hadifogoly kiszabadítása lesz az ellenség táborából.

3. Embassy City

A nagykövetség közelében egy parkolóban néhány ENSZ-megfigyelőt megtámadtak. Repülünk oda, és lövük ki az ellenséges tankokat és katonákat. Északnyugatra, egy nagy biológiai fegyvergyártó komplexumot találhatunk. Az egyik épületben bujkál a kémikus.

Robbantsuk fel az épületeket és fogjuk el az őrt, aki elmondja nekünk, hogy merre találhatjuk a titkos rakétakilövő silókat. Keressük meg az aknákat (kis homokbuckák fedik) és semmisítsük meg őket, mielőtt rakétákat tudnának rajtuk kilőni. Ezután repülünk a tenger fölé, lövük ki az ellenség motorcsónakjait, és halászszerük ki a lezuhant szövetséges pilótákat. Az egyiktől megtudjuk, hogy az energiaközpontból felügyelik az örült diktátor yachtja körüli riasztó zónát. Semmisítsük meg tehát a központot. Ezután üssünk léket a diktátor hajója oldalán, majd nagy ügyességre lesz szükségünk, hogy minél hamarabb felszedjük a vízbe ugráló legyengült foglyokat. Ha ötnél több fogoly a vízbe fullad, a küldetést már nem lehet befejezni. Most pedig a játék egyik legnehezebb része következik: az ellenséges nagykövet elfogása. Erdemes minél jobban felszerelni a gépünket, mivel igen kemény ellenállásra számíthatunk... Utolsó feladatunk ennél a küldetésnél 12 követségi alkalmazott kimentése lesz, akiket a követség épületében tartanak fogva. Mivel az Apache-ba csak 6 ember fér, a másodpilótánk kiugrik elvezetni egy buszt a Haditengerészet egyik táboráig. Feladatunk a busz útjának a biztosítása lesz. A busz igen sebezhető, tehát vigyázzunk, nehogy megsérüljön. (Lehetőleg mi se lövünk bele.) Ha esetleg mégis felrobbanna, úgy a küldetést kezdetjük újra, másodpilótánk neve mellett pedig megjelenik az MIA felirat.

4. Nuclear Storm

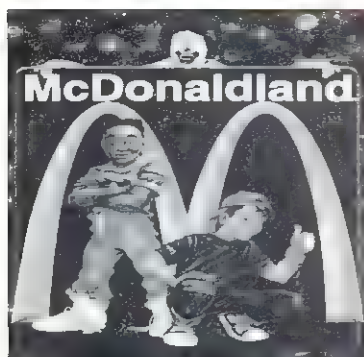
Ennél a küldetésnél először is az olajmezőket kell megvédenünk. Ez a feladat két részből áll: el kell juttatnunk a kommandókat az olajmezők közepére (a megjelölt helyre), és ki kell lőnünk az olajmezők környékén lévő ellenséges tankokat, mielőtt azok lőné ki az olajtartályokat. Ha túl sok tartály megsérülne, visszahívnak minket a hajóra. Ha azonban sikeresek voltunk, akkor már csak egy feladatunk van hátra: a tenger olajszennyezésének a megállítását a dakkoknál. Mielőtt megközelítenénk egy dakkot, tisztítsuk meg az ellenségtől. Ha ez megvan, lövük a cső végét. Ha a megfelelő ponton eltaláljuk, a szivárgás megszűnik. Tehát ide nem árt ha egy elsőrangúan célzó másodpilótával jövünk.

Hát nem mondom, aki ezt a játékot végigjátssza (a gyártó cég ugyanis azt állítja, hogy nem lehetetlen),

annak őszinte elismerésem. Próbálkozni azonban mindenképp érdemes, mivel a játék egyszerűen gyönyörű. A program hangulata fantasztikus, ami a kitűnő grafikán és animáción kívül a remek effekteknek, a katonák kiáltásának, a ropogó géppuska zajnak is köszönhető. Az élethűségére sem lehet panasz, ellenségeinknek majdnem ugyanolyan hatásos fegyvereik vannak mint nekünk. Végre ez egy olyan konverzió, ami megmutatta, hogy azért még korai az Amiga hátralévő napjait számolni. Végül ezúttal sem feledkezünk meg a kényelmesebb olvasóinkról, íme néhány pályakód:

1 OQJMRK,
2 BLKEJG
3 PTEKFTG
4 EEIPRL

V.Z.

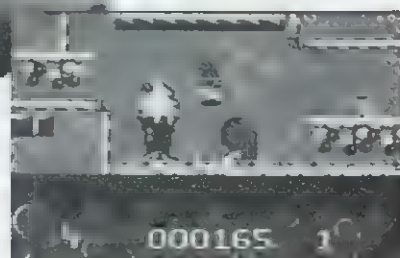


Marha kevés helyem van úgyhogy rövid leszek. Akár hiszitek, akár nem, az apró képen látható játék súrolja a jó kategóriát, na persze alulról. Mario-szerű szinteken hátterekkel élettelen figurákkal megáldott, de ezek ellenére is játszható játékról van szó. A cél az "M" betűvel jelölt menükártyák gyűjtögetése (amire most 20% árengedmény van, mint azt mindenki tudja), majd a kijárat megtalálása Mic-kel és Mac-kel. A tovább-jutáshoz minden egyes ikont össze kell szedni, még az elérhetetlennek tűnő magasságban levőket is (mire való a hordozható kódarab, vagy gumiasztal?).

WRATH OF THE DEMON



Nemhiába került az oldal közepére a WOTD. Az első demó 1991-ben jelent meg a játékról, és már akkor látható volt, hogy nem lesz akármilyen az anyag. Csak röpké másfél évet kellett várni, amíg a képernyőnkre kerülhetett, és megért a várakozást. Ilyen szépségű program régen látott napvilágot C64-en. A 8 pályából álló eposz egy bátor hős kalandjait mutatja be, aki szörnyetegekkel, sárkányokkal, gyilkos madarakkal, óriás hangyákkal és egyéb földöntúli lényekkel veszi fel a küzdelmet. A pályák hátterei és azok scrollozása állati jól sikerült, alig hiszi el az ember, hogy C64-en játszik. Látványosak a figurák animációja is, akár a hős, akár a gonoszak mozgását tekintjük. A sprite-ok méretei pedig egyszerűen lenyűgözőek. Az egészben pedig az a legjobb, hogy nemcsak akcióelemek, hanem ésszel megoldandó feladatok, rejtélyek is tarkítják a játékot. Állati jó szórakozást ígér, nehogy kihagyjátok!



A kis troll-figura olyan nagy népszerűségnek örvendett Amigán, hogy nekibátorodtak a készítői és előhozakodtak a 8 bites verzióval is. Ha az elődhöz hasonlítom, akkor egy halovány utánzatnak tűnik, viszont önálló alkotásként szemlélve, meg lehet barátkozni vele. A 4 pályán átugrándozó figura számtalan színes tárggyal, alakzattal találkozik, és közülük kell kis barátjait (apró troll-porontyokat) kimenekítenie. Az ellenfelek és a hátterek változatosak, a játékmenet kielégítő, a keresgélési feladatok elég sokáig lekötik az ember figyelmét, azaz ahhoz képest, hogy alig 200 blokkos, nagyon tuti stuff.

REACH OUT FOR GOLD

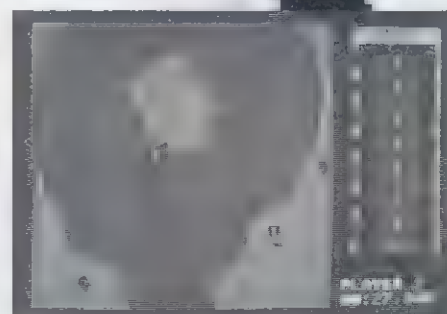
A különböző sportok mindennél jobban foglalkoztatják a programírókat. Ezt a tényt mi sem bizonyíthatja jobban, mint az, hogy a tél végi uborkaszezonban két újabb, olimpiákra emlékeztető program jelent meg. Az egyik kifejezetten atlétikával foglalkozik és annyira emlékeztet a régebbi versenyekre, hogy nem is érdemes különösen foglalkozni vele. A Reach out for Gold viszont nyolc teljesen különböző stílusú sportágával, szép és ötletes grafikájával mindenképpen megérdemel egy kis figyelmet.

A játék legegyszerűbben botkormánnyal irányítható, ennek hiányában pedig a kurzor-mozgató gombok veszik át a kar, a szóköz billentyű pedig a tűzgomb szerepét. Az agyaggalambblövészet (Skeet Shooting) három sorozatból áll. Mindegyik sorozatban hét korongot kell eltalálnunk, de nem lövöldözhetünk vaktában, hiszen minden korongra egy töltényt kapunk. A versenybe a három sorozatból a legeredményesebb számít be. Ha így sem sikerül a továbbjutáshoz szükséges találatszámot elérnünk, emberkénk megfordul és dűhében széllovi a képernyőt.

A 100 méteres síkfutásban (100m running) sajnos ennél jóval kevesebb fantázia van. Futunk a startpisztoly eldördülése után a tűzgombra indul. Ezután pedig nincs más teendők, mint eszeveszetten rángatni a botkormányt mind a négy irányban. Emberkénk sebességét a kép jobb szélén megjelenő csik hossza jelzi.

A legjobban szerintem az íjászat (Archery) sikerült. Ebben a számban ugyanis az erdő közepén lövöldözhetünk kedvünkre, s remek szórakozásunkat az sem zavarhatja meg, hogy eltévedt nyilainkkal békés virágszedőknek okozhatunk igen kellemetlen perceket (eleinte bizony sokkal könnyebb a fickó fenekét eltalálni, ami szemmel láthatóan vonzza a hatalmas céltáblát elkerülő nyilvesszőket). Az öt kísérletből persze nem is olyan egyszerű eltalálni az erdő másik végében felállított táblát, hiszen az erős szél messzire elteríti útjunktól lövedékeinket. A lövéshez először annak erejét kell megadnunk. (A kép bal alsó részén láthatjuk emberünket, amint megfeszíti és visszaengedi íját. Amikor

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	75	-	-
hang / zene	-	-	-
játszhatóság	80	-	-
összesen	82	-	-



a húr elég feszesnek látjuk, nyomjuk le a tűzgombot. Minél erősebb a lövés, annál biztosabban találunk célba.) Ezután a célzás következik, mely előtt érdemes egy pillantást vetnünk a szélkakasra is.

A távolugrásról (Long Jump) és a gerelyhajításról (Javelin) egyszerre szólok, hiszen a két szám irányítása között semmi különbség nincs. Emberünk mindkettőben a tűzgombra indul, s ezután a futásban már megutált

módon kell őt felgyorsítanunk. Az ugrás vagy dobás elvégzéséhez tulajdonképpen annak szögét kell csak beállítanunk (ezt a kép jobb szélén a sebesség csíkja melletti negyedkör mutatja). Ezért a nekifutás végén nyomjuk meg a tűzgombot, majd amikor a megfelelő szöget elértük (és még nem léptünk be) nyomjuk meg még egyszer.

Az ökölvívás általában kimarad az ilyen válogatásokból, hiszen ehhez a többitől teljesen eltérő programot kell írni. Ez a program szerencsére kivétel, s így remek boxmeccseket vívhatunk napestig. A mérkőzés három menetes, s a végén a győztest pontozással döntik el (ha nem került valamelyik versenyző padlóra hamarabb). A kart a nyolc lehetséges irányba mozgatva és a tűzgombot nyomogatva emberkénk jobbra balra szaladgál, védekezik és hatalmasakat üt.

Az úszás (Swimming) talán még a futásnál is rosszabbul sikerült. Itt a rajt után egyszerűen a tűzgombot kell nyomogatnunk és ha ezt elég örült módon csináljuk, emberkénk egy levegővel száguldjaa végig a két hosszt.

Végül a kajak megint elég érdekes lett. Itt egy hegyi patakon kell lezúdulnunk, s eközben tíz kapun kell áthaladnunk. Az teljesen mindegy, hogy a kapun előlről vagy hátulról megyünk át, így akár vissza is fordulhatunk, ha a nagy művelet első próbálkozásra nem sikerült. A hajó irányítása elég szokatlan: a kart jobbra húzva emberkénk a jobb lapátjával húz egyet, ami természetesen balra fordulást jelent. Ez eleinte elég kényelmetlen, de némi gyakorlás után már akár métereket is képesek leszünk egyenesen evezni. A verseny időre megy, amihez a kihagyott kapuk utáni büntetés is hozzáadódik.

Szóval ennyi a játék. Az ötletes animációk, a szép grafika és némelyik versenyszám, például az íjászat és a kajak, egész érdekes. Csak azt az úszást és futást tudnám felejtetni. A program nagy előnye azonban, hogy gyakorlásnál bármelyik számot ki lehet hagyni. Kár, hogy a versenyen már nem lehet ugyanezt megtenni.

Temesvári Tibor

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

A nagy érdeklődésre való tekintettel apróhírdetési rovatot indítunk. Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagy betűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hírdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni és a feladást igazoló szelvényt részünkre megküldeni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele a befizetést igazoló szelvény eljuttatása címünkre. A kiadó fenntartja a jogot a hírdetések megjelentetésének visszautasítására.

Hírdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.- + 25% ÁFA = 125.-Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 480.- Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.- + 25% ÁFA = 250.-Ft

ROVAT: ☐ keres
☐ kínál ☐ csere

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ Egyéb
☐ C-64 ☐ AMIGA

EGYÉB KÍVÁNSÁG: ☐ vastag betűvel (+50%felár)
☐ inverz (+50%felár) ☐ keret (+50%felár)

Dátum:

Aláírás:

ISMET SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

386AT

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a "törzselőfizetőink" is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtse, ha előfizetsz, augusztusban részt veszel a SZUPER AKCIÓ sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

- ☐ negyed évre: 380.-Ft
☐ fél évre: 760.-Ft
☐ egy évre: 1,520.-Ft

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjete:

Megrendelem az 576 KByte című lapot példányban
Megrendelő neve:
Címe:
Írányítószám:
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
(COMGAME GMK)

1389 Budapest, Postafiók: 132

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM

ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3

DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCUS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.

NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD - JAMES POND II
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO

STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS 92
WRESTLE MANIA

Minden játék utánállós, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvétellel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendeléstől terhel! Várjuk megrendeléseket a következő címen: PROSZOLG 1399 BUDAPEST PF: 636 Ne felejtsetek el a megrendelésre ráírni: KAZETTA!

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

A helyes címzés:

AZ ELŐFIZETŐK
A LAPPAL EGYÜTT MINDEN
HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A
LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.

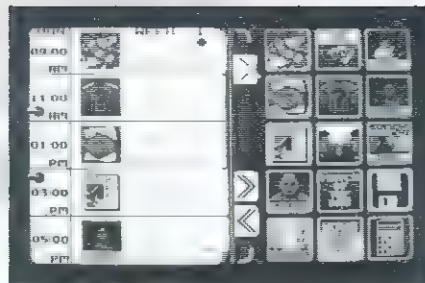
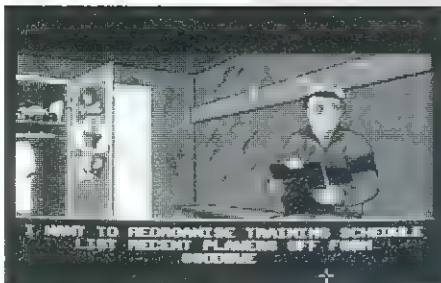
VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!

Feladó: Kovács Béla

címzett:

PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636



MATCH OF THE DAY

A Nap Meccse. Hát persze, hogy fociról van szó. Mégpedig egy igen jó menedzserprogramról, amely körülbelül egyidőben érkezett meg C-64-en és Amigán is. S mivel ez a program is egy kicsit más, mint a többi, mindenképpen érdemes megismerkednünk vele, még ha egy kicsit megporosott is.

A legelső és talán legnagyobb újdonság, ami egyből szemünkbe ötlik, hogy életünket ezentúl egy határőrnapló szorításában kell leélnünk. Az egyes napok tevékenységét mindig jó előre meg kell terveznünk és nem rohangálhatunk össze-vissza az orvos, az edző meg a csapat között ész nélkül, mint azt más hasonló programokban megszokhattuk. Minden napra öt tevékenységet ütemezhetünk be. Ha ezek közül valamelyik üresen marad, ez az idő elvész számunkra, bár a csapat ebben az időben is rendesen jár edzésre. A tervezés során a naptár lapjai közt a jobbba, illetve balra mutató kettős nyíl megnyomásával mozoghatunk (mindig csak 15 napot mehetünk előre), az idő pedig a sima jobbranyíl lenyomására múlik.

A lehetséges tevékenységeket a kép jobb oldalán találjuk. Ezek közül néhány azonnal működésbe lép, de ezekkel csak az olyan lényegtelen műveleteket végezhetjük el, mint az állás lemezre mentése. A többi azonban csak úgy tudjuk használni, ha megfogjuk a rajzát és határőrnaplónk megfelelő rubrikájára visszük s ezután csak az idő múlását kell kívámnunk (a megfelelő nyíl nyomogatva). Szerencsére a mérkőzéseket nem kell külön foglalkoznunk, hiszen ezek időpontja már jó előre bekerül a szombat délutáni programunkba. Most pedig nézzük sorban a lehetőségeinket.

A közönség rajzával a játékosok népszerűségi listáját és a csapat morálját nézhetjük meg. Az ezt követő rajzzal kapcsolhatjuk ki-be a meccsek helyzetének bemutatását (ez azonnal hat, nem kell a naptárba betenni). A sor utolsó rajzával a csapatorvost (Physio) látogathatjuk meg. Őtől meg tudhatjuk, hogy melyik játékosunk sérült, illetve játékra alkalmatlan. Ugyanitt adhatjuk meg, hogy a doksi a csapatból kivel foglalkozzon többet. E játékosok kijelöléséhez és töréséhez egyaránt nyomjuk meg az egér baloldali gombját a megfelelő néven.

A következő sor első rajzával remek üzleteket köthetünk. Például itt vásárolhatunk játékosokat más csapatoktól, illetve az átadólístáról. Ehhez azonban előbb felderítő útra kell küldelnünk megfigyelőnket. Amikor emberünk sikeresen visszatért, a tőle kapott listából megtudjuk a szabad játékosok összes fontos adatát (ugyesség, ár, stb.). Ugyancsak ebben a pontban köthetünk szerződést újabb orvossal (Physio), edzővel (Trainer) és megfigyelővel (Scout). Ezek mindegyikénél a megjelenő arckép alatt, az emberke nevét, ügyességét és fizetését olvashatjuk. Jelenlegi alkalmazottunkat egy fehér nyíl jelzi.

A megfelelő focisták beszerzése után következhet a csapat összeállítása (mez kérdőjellel). Itt a játékosok listáját látjuk, a nevek mellett a posztjukat jelző betűkkel (GK=kapus, DF=hátvéd, MF=középpályás, AK=csatár, SB=csere). Azt, hogy éppen mit csinálhatunk, mindig a kurzor alatti felirat jelzi. Amikor ez kérdőjel, a kiválasztott játékosról (bal gombot nyomjuk le) tudhat-

juk meg, hogy az egyes posztokon milyen ügyes. Egyébként pedig azt adhatjuk meg, hogy mely játékosok kezdjenek és kik legyenek a cserék a következő meccsen. A kurzor alatti felirat váltogatásához az egér jobboldali gombját kell nyomogatnunk. Ahhoz, hogy valakit kivegyünk a csapatból, a kurzor alatt ugyanazt a posztot kell beállítanunk, amelyen ő szerepel.

A második sor végén az edző vár eligazításra. Itt egyrészt megtudjuk, ki nincs formában, másrészt beállíthatjuk, hogy melyik játékost melyik poszton szeretnénk tovább javítani. Ehhez a már előbb leírt módszert alkalmazhatjuk, azaz a jobb gombbal válasszuk ki a posztot, a balal pedig a játékost. A kérdőjellel itt is egyszerűen csak információt kapunk.

A következő sort a legfrissebb sportújság nyitja. Ebben az utolsó forduló érdekesebb eredményeit, valamint a következő kör sorsolását olvashatjuk. A következő ikonnál pedig feleslegessé vált játékosainkon adhatunk túl. Itt a jobb gombbal kapcsolgathatunk kérdőjel és TF felirat között. A TF-fel megjelölt játékosok szabadlistára kerülnek, és sorsukról csak akkor kapunk értesítést, ha valamelyik másik klub megvásárolta őket. Itt emellett egy további lehetőségünk is van, de nem jöttek rá, mire lehet használni. Valószínűleg ezzel tudunk prémiumot adni legjobb játékosainknak.

A sor végén megfigyelőnknek adhatunk megbízást, hogy keressen játékost valamelyik másik csapatban vagy a szabadlistán. Őt kérhetjük meg arra is, hogy mérje fel esélyeinket a következő mérkőzés előtt (ebből a jelentésből csapatunk és ellenfelünk gyenge pontjait ismerhetjük ki). Megfigyelőnknek sajnos minden feladat elvégzése egy napig tart, ezért a következő napon ugyanabban az időben magától jelentkezik a válasszal (Report Last Findings). Ha sikerült játékosokat találnia, az üzlet megkötéséhez el kell mennünk a szerződés kötés pontba.

A klub elnöke elég elfoglalt ember, ezért csak akkor találkozhatunk vele, amikor ő akar valamit tőlünk. Például ő tájékoztat a játékosok eladásáról is. Utána a program készítői, majd a lemezkezelést (állás felvétele, betöltése) jelképező ikon jön a sorban. Az utolsó sorban pedig a sorsolást, az egyes bajnokságok állását, valamint a klub anyagi helyzetét, bevételeit és kiadásait olvashatjuk végig. Ezekben a pontokban semmit nem tudunk módosítani, és arra sincs szükségünk, hogy elhelyezzük őket a naplóban, hiszen tartalmuk gombnyomásra azonnal kiürödik a képernyőre.

Mérkőzés közben csapatunk teljesen az edzőre van bízva, így semmi lehetőségünk nincs a beavatkozásra. Így szombat délutánonként hátradőlhetünk karosszékünkben és figyelhetjük a mérkőzés összefoglalóját, érdekesebb helyzetét.

A program C-64-re nagyon jól sikerült. Szép a grafika és a kezelés is elég egyszerű, így jó helyezésre számíthat a Toplistán. Amíg már nem ennyire rózsás a helyzet, hiszen a minőség szinte megegyezik a másik változattal. Ettől a géptől pedig ugye többet várunk. Ennek ellenére az újfajta megvalósítás miatt mindenképpen ki kell próbálni, hiszen a játék elég érdekes.



ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	72%	70%
hang \ zene	-	-	-
játszhatóság	-	85%	88%
összesen	-	85%	87%

Hallhól Majd kidurranok, olyan kicsattanó jókedvem van. Hogy miért? Nos, amikor hazafelé bandukoltam és a Csevegő mondatain gondolkodtam, valami csúszós dologra léptem és majdnem hanyadt vágódtam. Lenéztem és egy akkora darab barnaságot fedeztem fel a földön, mint egy pocsoló a kiadás nyári eső után. Persze a vadiúj surranóm nyakig megmerült benne. Már majdnem szikozódni kezdtem, mikor egyszer csak valami folyós stuff toccsant a fejem búbján. Egy kondorkeselyű szállhatott el felettem, mert pillanatok alatt elborította a homlokomat és a tarkómat a ragacsos guanó. Szerencsére csak kétszázötven járókelő volt szemtanúja a dolognak, úgyhogy méltóságomat megőrizve gondolkodba eshettem. Rövid töprengés után beugrott az isteni szikra: hiszen ez égi jel volt, és a jóakaróm odafenn csak azt szerette volna tudtomra hozni, hogy nagy szerencse ér a közeljövőben. És lőn! Másnap belépek a szerkesztőségbe és bágyadtan az asztalom felé tartok, mikor mellbevág a látvány: akkora halom levél, hogy a Friderikusz két év alatt sem kap ennyit. Hogy miről is szólnak, azt az alábbiakban olvashatjátok.

HOZSÁNNA NÉKED 576!

Nevek nélkül jöjjön néhány levélrészlet, amik arról szólnak, hogy "az újság lassan olyan jó lesz, mint a Dörmögő Dömötör, az új design-ja fantasztikus, bombasztikus, fenomenális, hiperszonikus, grandiózus, monumentális, kell még?". Vagy: "Sajnálattal kell közölnöm, hogy az 576 KByte újszámát egyszerűen nem lehet kritizálni. Szerintem ez az, ami a népnek kell, csak így tovább!". Avagy "1993.03.25-én pontosan 4 órakor kinyitottam a borítékot, amiben az újságot küldték és borzongás futott végig rajtam. Arra gondoltam, hogy lám miket lehet kihozni egy normál újságból is. Tudom, hogy örökre az 576 KByte lesz a kedvenc újságom. Dícséret mindenkinek, aki az új lapot készítette, nagyon kafa újságot készítettetek!". Többet nem is idézek, mert még elbizakodottnak gondolhattok. Csak néhány dolgot szeretnék megjegyezni a dologgal kapcsolatban. Való igaz, hogy emberfeletti erőfeszítések állnak a forradalmi 576 mögött. Átdolgozott éjszakák, remegésig fokozódó izgalom, kialvatlan, illa ködben úszó tekintetek, hajhullás, kellemtelen és kínos jelenetek, amiktől egy pillanat alatt húsz évet öregedik az ember - szóval ilyen véradózatok állnak a megújulás hátterében. Ez a formaváltás nemcsak a belső és külső tervezést érintette, hanem - ha nem vettétek volna észre - a OLDALLAL NÓTT az újság terjedelme és maradt az ár! Mindannyian tisztában vagyunk azzal is, hogy nem volt problémamentes ez az átállás, ezért szólni kell a

"PROBLÉMÁK AZÉRT VANNAK, HOGY AZ EMBER MEGOLDJA ŐKET"

tézsről is. A legtöbb kifogás az olvashatósággal kapcsolatban merült fel. Való igaz, néhol a szép hátterek túlságosan elnyomták a mondanivalót, amint fokozatosan próbálunk javítani. Nem kívánunk viszont változtatni a szívárványszínű háttereken, a nagy képekkel és féloldalas alakokkal teli lapokon, ugyanis ez az, amiktől megkapta az egyedi image-ét. Ez az, ami megkülönbözteti minden hazai laptól, a hagyományokkal való szakítás lett az erénye. Sokan írtak a géptípusok arányairól, amelyet azt hiszem mára

sikerült egyensúlyba hoznunk valamelyest. C64-re elindítottuk a Wanted rovatot, a Demo rovat is 8 bites alkotásokkal foglalkozik, és folyamatosan készítünk program-összeállításokat erre a géptípusra. Az Amiga-PC aránya azt hiszem megfelelő, és a konzolok szerelmeseinek is indítottunk rovatot. Természetesen nem lehet elégszer elmondani, hogy nem tudunk mindenkinek a kedvére tenni, nekünk is kell kompromisszumokat kötnünk. Azt viszont jó, ha látjátok, hogy minden hónapban megpróbáljuk a palettáról a legnépszerűbb programokat kiválasztani, és minden stílus szerelmeseinek kedvére. A teljes megelégedés céljából kérünk benneket, hogy bármi észrevételeket vagy a lappal kapcsolatban, írjátok meg, és mi megpróbáljuk orvosolni a hiányosságokat. Segítéteket és közreműködéseket előre is köszönjük.

LÍRA

Rácz Richárd nevű olvasónk egy költőpalántához méltó verssel üdvöztetett meg bennünket. Bár nem kérte, hogy publikáljuk, de annyira tehetséges a skac, hogy közzé kell tennem a művét. Felhívom figyelmeteket a tiszta rímekre, az időmértékes verselés tökéletességére és a rejtett szimbólumokra.

Kitekintek jobbra-balra, Felmászok a kopasz falra, Olvasom a könyveket, Csekket kapok töletek. A szívroham kerülget, Ez itt elmegy elűdnék, Verslek én Zoleenak, Széttépem a kormimat. Az ára nem változott, színes lett az átkozott. Egy sorom még hátra van, A levélnek ára van, Verselésből ennyi, Véget ér a fecni!

5-LET

"Az újságba betehetnétek egy bélyegmellékletet. Biztos jobban fogyna, bár én így is szeretem" - írja SHW Destructo nevű felebarátunk. Köszö az ideát, tényleg van benne valami, de mit szólnátok inkább egy "A Magyar Köztársaság papírpénzei" összeállításnak, amely az 576 Shopban lenne beváltható. Szerintem szabadalmaztatni kéne, nem?

LAIKUS A KÖBÖN

A következő levél előtt szeretném tudatni mindenkiel, hogy amikor leközlök egy furcsa, bolondos vagy nevelésigényes levelet, akkor ezt nem azzal a szándékkal teszem, hogy az adott olvasót közröhej tárgyává tegyem. Egész egyszerűen szeretem a meghökkentő dolgokat, és szeretném ezt az olvasókkal is megosztani. Mivel a Csevegő nyitott fórum, mindenki azt kérdez, állít, válaszol, amit akar és ahogy akarja. Természetesen aki külön kéri, hogy ne tegyem be az újságba a levelét, annak kérése parancs. Ezt hívják szerintem szólás-, és sajtószabadságnak. Most pedig a részlet: "Azt szeretném kérdezni Öntől, hogy árulnak-e C64 PC-hez Nintendo játékiprogramokat?" Válasz: Háááát, nem jellemző...

SZOMORÚ KÖTELESSÉG

Igen, rossz hírem van egyesek számára. A februári számban meghirdetett "Nyelreményakció" játék sajnos technikai okok miatt megszűnt. Viszont akik eddig beküldték a kivágtat szelvényt, azok neveit is beletesszük a kalapba, amelyből majd a "Körkérdés" nyertesét húzzuk ki. Reméljük ezzel a fair lépéssel ki tudjuk küszöbölni a csorbát. A nyertesek nevét a következő számbunkban olvashatjátok.

SZÖRŐSÁLLHAGOGATÁS

"Kedves Zolee! A márciusi számban azt válaszoltad egy csipkelődő hangú levélre, hogy anyád karácsonyra egy SILKEPIL szörbortváltót vetted neked. Szerintem neked azért kell a szörbortváltó, mert szörös a lábad. Aláírás: Izabella". Mi a kö? Hónnan ismeri egy Izabella nevű hölgyemény is a lábam illagát? Hol láthatott csupasz alsótesttel? Az amerikai Body Power testépítő újság,

amelyben megjelentek fotóm, nem kapható tudommal Magyarországon... (A félreértések elkerülése miatt ez a fotó, ami itt közlőpen díszleg NEM rólam készült!)

Zolee

[illegible]

Wlasszow: bizonyíthatjuk, nincs semmi külön-
leges a dolog, csak egy a lényeg: iróni, az ellenfél
tekintetét előlre jutni. A játékmenet tekintetében
előszint, hogy sok változatosságot fog nyújtani. Na
persze, ilyen szórakodásnak grafikailag is kelleni fog
maga mellett a nézőt.

ÉRTÉKELO	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	99%	-
hang \ zene	-	93%	-
játszhatóság	-	93%	-
összesen	-	96%	-

ARCANA



Aki a családegygyárban dolgozik, annak fejedelmi étel a sós kifli. Aki nap mint nap akció stuffokat nyútol, annak felüdülés leülni egy olyan játék elé, mint a HAI-fűk ARCANA-ja. Előző számunkban, aki belepillantott a Soul Blazer ismertetőbe, annak már van fogalma a Japán Manga RPG stílusról. Ott azt írtam, hogy a nagy családnak komolyabb tagjai is vannak. Ime!

Az ARCANA egy olyan nagyméretű RPG, amely ugyan nem ér fel a Final Fantasy V-hoz, de még így is garantáltan több hetes szórakozást ígér. Főhősünk, Rooks, a Kártyák Mesterének apja a legendás Knights of Lextford csoport oszlopos tagja volt, akik eredményesen harcoltak a gonosz ellen. Amikor a királyt megdöntötték, és az egész vidék az ördögi varázsló keze nyomán pusztulásnak indult, Rooks elindult: hogy az öreg örökebe lépve újra békét hozzon Elemen földjére. Útja során barátokkal és albarátokkal is találkozik, mag sikert eljutnia a gonosz templomába, és megvívni a legendák legnagyobb csatáját. Rooks csaportja max. 4 főből állhat, melyek közül egy mindig valamely kártya szellem (ez attól függ, hogy mely szellemek csatlakoztak addig Rooks-hoz). A másik két szereplő a sztori előrehaladtával változik, velünk lehet az unszimpatikus Teeta,

a király egyik elveszettnek hitt lánya; Salah, a király második, kedves gyermeke; Axs a törp, a Knights of Lextford trió egyedüli élő tagja; és Darwin, a magányos vándor hős. Találkozunk még Reinolt-lal, Rooks mesterével, a Sorcererrel, aki a Kristály kardot őrzi, és Ariellel, kinek apja Rooks ösének barátja volt, de sajnos, fiára nem sok ragadt apja büszkeségéből. A játék nem a szokásos madártávlattól mutatja az akciót, hanem a saját szemszögünkből. Az ARCANA-ban nem az ügyesség, hanem a fizika RPG-elemek vannak főszerepben: varázslatok, ellen-varázslatok, erős és még erősebb fegyverek, varázstárgyak és természetesen az okos taktikázás használata hozza meg győelmét. A kezelés egyszerű, a gépkönyv és némi gyakorlás után minden tisztá lesz. A játékban szenteljünk nagy figyelmet a tulajdonságoknak (ATTRIBUTES): Szél-Wind, Tűz-Fire, Föld-Earth, Víz-Water. Igyekezzünk megismerkedni, melyik dög melyik elemre érzékeny, s ez szerint használjuk a varázslatokat. Végző veszettségben mindig tájékozódni a faluba (RETURN RING vagy Home varázslat) és pihenjük ki sebesüléseinket. Igyekezzünk karaktereink számára a legerősebb fegyvert, páncélt, pajzsot venni (a balban több oldalon lehet lapozgatni a cuccok között). Amíg van elég MP-nk (Magic Point), vadalkozás helyett használjuk a legerősebb támadó varázslatainkat. Mindig legyen Rooks nál FOG kártya, hogy a kényesebb szívek elől fel tudjunk szivni. Az ARCANA egy csodás, minden igényt kielégítő stuff. Gyönyörű grafika, MANGA karakterek, ringató zenék jellemzik. Sok-sok kitaras és ismerkedés kell ahhoz, hogy végül

győzelmet arassunk. A save funkció üzemel, tehát bármikor visszatérhetünk a problémákhoz. Egy jótanács: tanulmányozzuk át a gépkönyv utolsó lapjait, a táblázatokat. Sokat segítenek.



WANDERERS FROM YS3

Ha összehasonlítjuk az Arcanát és a Ys 3-at, akkor kitűnik, hogy egy stíluson belül milyen nagy eltérések lehetnek. A MANGA RPG stílus adott, ezt nem lehet vitatni. De míg az Arcana egy tuti nyugodt ésjáték, addig az Ys 3 egy pergő, folyamatos akcióval teli, de ugyanakkor kedves kis RPG (azért ne számítsunk arra, hogy 12 óra kalandozás után már végignézhettük a percekig tartó megnyerést). A joystick-zsonglőrök, akik szeretnek kalandozni, felfedezni, cuccokat vásárolni és mesebeli szörnyekkel küzdeni, imádni fogják az Ys-sorozat 3. tagját. Adol és Dogi, a két jóbarát hosszú ideje barárgol és segít a rászorulókon. Egy idegen városban azonban furcsa dolog történik: egy jövendőmondó asszony varázsgömbje szétrobban, miközben Dogi sorsát mutatja. Hőseink elindulnak, hogy végére járjanak a különös esetnek, hiszen a jelek szerint Redmont segítségére szorul!

Az Ys 3-ban a főszerepet az akció kapja. Különösen sok gyakorlás, a 7 támadó technika tökéletes ismerete kell ahhoz, hogy a szörnyekkel biztosan végezni tudjunk. Az RPG-elemek: fegyver, pajzs, vér beszerzése, mágikus tárgyak használata, kommunikálás a többi szereplővel adják a stuff igazi hangulatát. Ezek nélkül a játék egy túl hosszúra nyújtott vadgalkozás anyag lenne, de így a stílus egyik szuper darabja. Ne felejtsük el, hogy a megvásárolt fegyvereket és eszközöket hűsünknek kézbe is kell venni, ezért mindig használjuk az EQUIPMENT és INVENTORY táblázatot. Utunk során 5x3 save lehetőség van, a kulcs helyszíneken igyekezzünk menteni (mivel a játék intrója igen hosszadalmas, a városba érkezés és felszerelés után a jövőre való tekintettel rögtön ejtsünk meg egy mentést). Az Ys 3-mat inkább hozzáértőknek ajánlom, mert a sok HP, DEF, STR, EXP, LEVEL egy kívülállóknak idegen lehet, s ezek ismerete nélkül bizony nehezen boldogulunk a játékkal. Itt is azt ajánlom, tanulmányozzuk át a gépkönyv tárgyakat bemutató részét.

A WANDERERS FROM Ys 3 egy sajátos, de nagyon klassz grafikájú anyag. Fül-bemászó zenék, és a rendkívül hosszú ideig szórakoztató sztori miatt ajánlom a profi RPG-seknek.





SUPER

Minden gépre létezik egy olyan játék, amit az adott masina tulajdonosai mutogatni szoktak bizonyítván gépünk felsőbbrendűségét. Ezt a játékot mindenki ismeri, szereti és egy kicsit kedvencének érzi. Persze, ezek a stuffak sohasem halál eredetiek de a grafika, az audio és a játszhatóság olyan pontosan van összeillesztve, hogy a siker biztosított. Ilyen a STAR WARS SNES verziója!

A játék a ős szuperfilm cselekményét

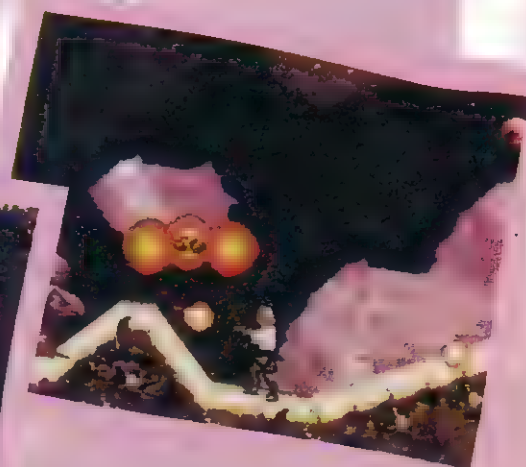
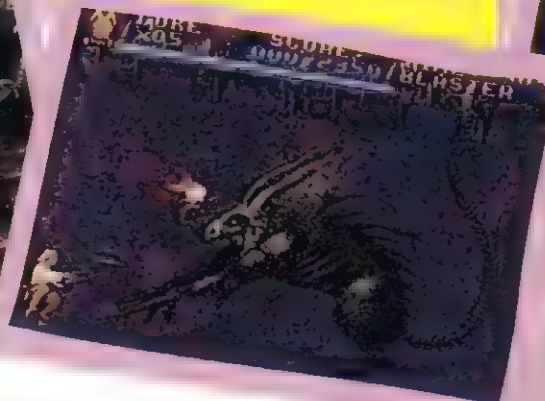


SITUATION

követi, és tényleg minden fontos epizódot végigélhetünk. Összesen 15 pályán kell túlverekedni magunkat, időnként Luke-ot, Han Solot vagy Chewbaccat irányítva. Azt, hogy melyikük a legmegfelelőbb az adott helyszínen, nekünk kell kitalálnunk. A pályák 2 különböző stílusúak: vagy a szokásos oldalnézetben, vagy a Mode 7-et használó állati 3D perspektívában láthatjuk magunkat. A 3D pályákról nincs mit mondani akár a Siklóban, akár az X-Szárnýban ülünk, az irányítás kézreáll, a sebesség elképesztő, a grafika aprólékos, a gép soha nem látott effektet produkál. A maszkálás részek változatosak, de néha reménytelenül nehezek. A szegény játékost szinte az örületbe kergeti, hogy az ellenfelek folyamatosan mindig újra jönnek, a tűzgombot szakadásig kell nyomni, s közben pixel-tökéletes ugrásokat produkálni. Nagyon fals dolagnak találok azt is, hogy ha az ellenfeleknek ütközünk, labdaként pattanunk le róluk, így nem egy pályán kilométereket eshetünk vissza egy-egy nehezen megközelített platformról. Férfiasan bevallom, hogy a 4. szinten a Homokjáró főszörnyéhez vezető úton annyiszor voltam bukó-vesztő, hogy majdnem berúgtam a tévé képernyőjét idegességemben! Azt hiszem, aki végigcsinálja a 11 ugrálás és 4 repkedős pályát, az elmondhatja, hogy profi játékos (szerintem ugyanis ez a móka az adott életekkel plusz continue-kal lehetetlen!)

WARS

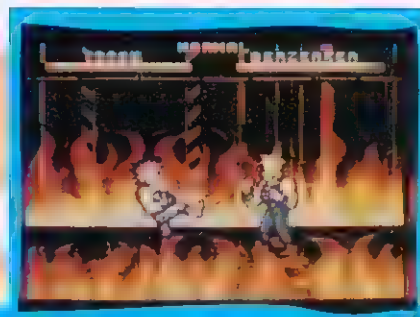
Mint már említettem, az SSW grafikája 256 színű, de olyan, hogy az ember csak kapkodja a fejét. Minden hanghatás az utolsó prüntyögésig digitalizált a filmből, a zenék pedig olyanok, mintha lemezről hallgatnánk őket. Minden SNES gyűjteményben ott a helye! Az a szerencsés, aki magáénak mondhatja a kicsikét és problémái vannak a továbbjutással, írjon nekem, rájöttem egy-két trükkre!



PARODIUS

A japán cégek hamar rájöttek, hogy a Manga stílusban készült játékok vesztiül kelendőek a nyugati piacon. Ezért ma már szinte kizárólag ilyen stuffokat készítenek. A KONAMI cég PARODIUS-a a híres Gradius-sorozat paródiája. A játékmenet lényegében megegyező. Horizontális scroll, dögök és főellenfelek tömegei, és a bonus csomagokból összeszedhető fegyverzet van a főszerepben. Ami a bombasztikus hatást adja, hogy a játék minden eleme cuki stílusban van megalkotva: dagi pingvinek, pufi palipok, verebek, bohócok, kiscsajok az ellenfeleink, akikre nem is igazán lehet haragudni, ha kinyiffantanak. A PARODIUS-ban 11 masszív szinten kell továbbjutni, melyek még további pályákból állnak. A szintek teljesen különböző stílusúak, maximálisan gyönyörűek, minden eddigi SNES shoot'em up-nál szebbek. Teljesen váratlan időközönként, szintenként 2-3 főellenség is felbukkanhat, melyek annyira szokatlanul különlegesek, hogy pár életet biztos elvesztünk addig, amíg gyönyörködünk bennük. Szerencsére örök continue opció áll rendelkezésünkre, így előbb-utóbb mindenki élvezheti a veszeti megnyerést. A játékban négy hajó(?), szereplő(?) közül választhatunk, melyek más-más dögös fegyverekkel szerelhetők fel (a Nemesis-Gradius-hoz hasonlóan lehet auto és manuális fegyverválasztást is kérni). A PARODIUS grafikailag is, zeneileg is a spicen van, muszáj megszerezni!

THE COMBAT TRIBES



DRAGON'S LAIR



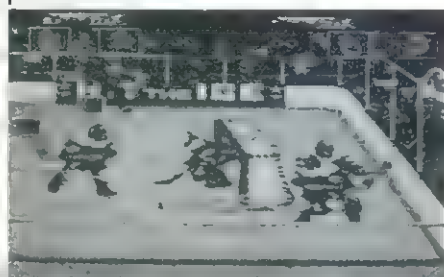
ROAD RUNNER

A ROAD RUNNER a klasszikus SNES-es játék, amelyben a Road Runner karakterét kell irányítani. A játék célja, hogy a Road Runner a kaktuszok között futva elkerülje a kaktuszok által dobott kőket. A játék menete egyszerű, de a kaktuszok által dobott kőket elkerülni nem mindig könnyű. A játékban a Road Runner a kaktuszok között futva elkerülje a kaktuszok által dobott kőket. A játék menete egyszerű, de a kaktuszok által dobott kőket elkerülni nem mindig könnyű.



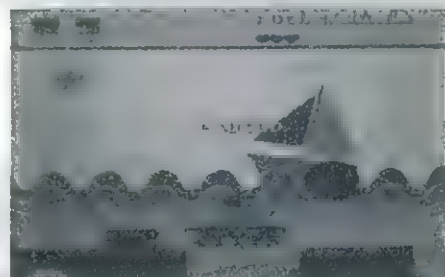
HIT THE ICE

Nem egy magyar játéktérben találkoztam már a TAITO legújabb, méretre is bőhöm gépével, a HIT THE ICE-szal. Aki szereti a különleges sportjátékokat, melyeket igazán csak a 2 játékos üzemmódban lehet élvezni, az rögtön raboljon rá a SNES átíratra! A Speedball-klónba tartozó stuffban 2 játékosból álló jégkorong csapatok küzdenek egymás ellen. A hagyományos hoki elemekből annyit vettek át, hogy ez is jégen, koronggal játszódik, és itt is a gól elérése a cél. Szabályok viszont nincsenek. Győzőn az erősebb, sőt az erőszakosabb! Az irányítás végtelenül egyszerű: a verekedés, passzolás és kapura ütés használatán kívül semmivel sem kell foglalkozni. A HTI egy velős jégbunyó játék, ahol a gép ellen, egymás ellen, sőt még együtt a gép ellen is küzdhetünk. Külön érdekesség a zoomolt fej-fej elleni márázkodás, ami akkor szokott kirobanni, ha valamely játékos túl brutálisan lép fel. Összeszokott párosoknak ideális.



HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE

A sok Japán és amerikai cég mellett egyre inkább az európai fiúk is piacra dobnak egy-egy játékot, melyek általában Amiga vagy C64-es anyagok átíratjai, de akadnak köztük teljesen eredeti, a SNES lehetőségeit kihasználó érdekességek is. A HHA a HI-TECH IMPRESSIONS játéka. Különlegessége, hogy szereplőit először gyúrmából készítették el, ezen bábokat minden pózból ledigitalizálták, majd a SNES mérhetetlen szinkészletét kihasználva festették ki. Ezért a sprite-ok különölegesen plastikusnak mutatnak az egyszerű hátterek előtt! Stílusát tekintve a játék egy normál ugrálás anyag, ahol kizárólag ügyességünkre kell hagyatkoznunk, hogy a temérdek pályát végigjárva összeszedjük a kicsinyítőgép darabjait. Különös, hogy az időtényező abszolút nem szorít a pályákon, mégis néha azt vettem észre magamon, hogy mint az őrült, rohanva igyekszem túljutni az akadályokon. A HARLEY'S HUMOROUS ADVENTURE elsőre kissé bánygú, de a megszállottaknak igazi szórakozást nyújtó stuff!



Eddig nem igazán lelkesedtem Marioért, talán azért, mert a Super Mario World hetekig tartó nyüstölése közben annyit etetett a játék, hogy az egy éhező etióp törzsnek is sok lett volna. Ezért kissé idegenkedve néztem bele a SNES legújabb autóverseny stuffjába, a SUPER MARIO KART-ba. Ennyire kellemeset régen csalódtam. A SMK két dolog miatt is csodás. 1: a Mario játékokból ismert összes figura, szereplő, mellékszereplő, sőt még a háttérjeleneken mutatkozó tárgyak is felvanulnak benne, de ne felejtsük el, hogy ez nem egy mászkálás, hanem egy autós program. 2: maga a verseny rész tökéletesen van összehozva, jól irányítható, gyors, igazi felhasználó barát! Nyolc különböző előnyös-hátrányos tulajdonságokkal rendelkező főszerelő közül választhatunk, bajnokságon, gyorsasági futamokon vagy egymás elleni párbajokban versengve. Szerintem ez az a stuff, ami millió újrajátszás után sem lesz unalmas, és minden korosztály kiélheti magát benne.

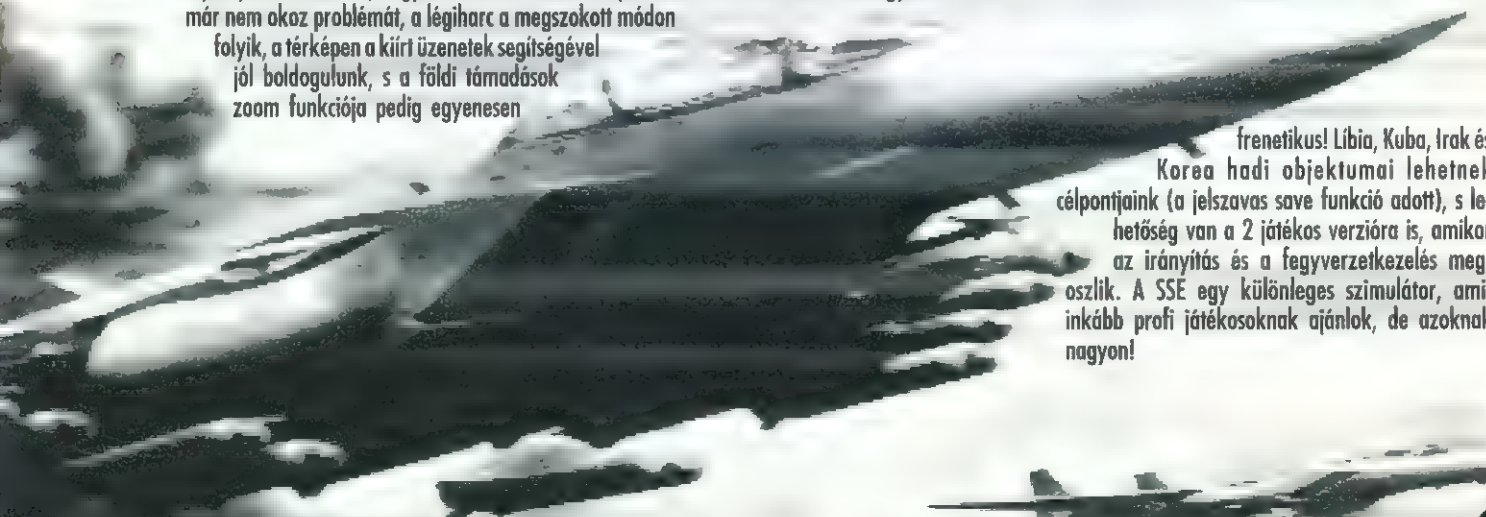
SUPER MARIO CART

SUPER STRIKE EAGLE

A MICROPROSE mára már mindenki számára szimulátorairól ismert, tehát ideje volt a SNES-piacra is kiadniuk valamit. A SSE a PC-s F-15 alapján készült, de természetesen a SNES méreteihez igazítva (a vektorgrafika a SNES gyenge pontja, de már elkészült az FX-chip, amely ezt a problémát is kiküszöböli. A STARFOX című bombajáték kártyájában már megtalálható). Négy különböző nézetet tartalmaz a játék: a gép mögötti a le és felszálláskor, kabin kilátást a légitáknál, műhold perspektívát a térkép funkciónál, és a fantasztikus Mode 7 3D nézetet a levegő-föld harcoknál. A játék kezelése a joypad minden gombját használja, de ez olyan jól van elosztva, hogy abszolút de nem okoz problémát. A le-felszállás rövid gyakorlás után már nem okoz problémát, a légi harc a megszokott módon folyik, a térképen a kiírt üzenetek segítségével jól boldogulunk, s a földi támadások zoom funkciója pedig egyenesen



frenetikus! Libia, Kuba, Irak és Korea hadi objektumai lehetnek célpontjaink (a jelszavas save funkció adott), s lehetőség van a 2 játékos verzióra is, amikor az irányítás és a fegyverzetkezelés megoszlik. A SSE egy különleges szimulátor, amit inkább profi játékosoknak ajánlok, de azoknak nagyon!



Talán furcsának tűnhet a sorrend, hogy lapunk egyik előző számában leközöltük az F-15 Strike Eagle harmadik részének leírását, s most pedig az első részt kezdjük el boncolgatni. Ennek azonban igen egyszerű

oka van: az F-15 második, s harmadik részét sok szimulátorrajongó ismeri, s dicséri. Márpedig aminek második és harmadik része van, annak kell hogy első része is legyen. (Hű, de nagy bölcsesség volt.) Mi tehát úgy gondoltuk, hogy ez az első rész méltatlanul merült a feledés homályába. Egyébként részben van is aktualitása ennek a leírásnak, mivel a MicroProse most áprilisra tervezte a játék Game Boy verziójának megjelentetését. Azt azonban egyelőre még mi sem tudjuk, hogy ez a változat mennyiben fog hasonlítani a C64-es elődre.

Az F-15 első része 1988-ban látta meg a napvilágot, így a MicroProse természetesen az akkor fénykorát élő C64-re készítette el. Igaz, nincs semmiféle külső nézet, s egyéb extra dolgok, mégis egy egész komoly kis programmal van dolgunk. (Főleg ha az akkori követelményekhez viszonyítunk.)

A játék betöltődése után három nehézségi fokozat közül választhatunk az F1 billentyű segítségével. F3-mal a játékosok számát adhatjuk meg, ami maximum négy lehet. Több játékos

WANTED

F15 STRIKE EAGLE

esetén minden játékosnak egy fordulóban azonos küldetést kell teljesítenie. Ha egy játékos egy küldetést nem fejez be és visszatér a bázisra, vagy katapultál és megmenekül, akkor még mindig ő fog következni. A pontszámok melletti kis repülőgépek jelzik, hogy még mely játékosok aktívak.

A programban összesen hét küldetés található, amik közül itt a fő menüben az 1-7 billentyűkkel válogathatunk. A küldetések célja az elsődleges célpontok megsemmisítése, s visszatérni a bázisunkra. Ha ezt megtettük, továbbléphetünk a következő misszióra. Az elsődleges célpontok elpusztítása nélkül is visszatérhetünk (pl. tankolni), de ilyenkor ugyanannál a küldetésnél kell maradnunk. (A bázisra visszatérni egyébként úgy tudunk, ha 3.000 láb alá ereszkedve közelítjük meg a bázist.) Ha mindent beállítottunk, indítuk a játékot F7-tel.

A programban mindössze két nézet, előre és hátranézet van, amik között a space-szel tudunk váltani. Előre nézve a műszerfal felett találhatjuk a HUD-ot, melyen a következő dolgokat láthatjuk: sebesség (Spd) csomóban megadva, magasság (Alt) lábban, célzó

kör a légi célpontokhoz, célzókör földi célpontokhoz (bombázás üzemmódban), mely a bombánk becsapódásának helyét és a becsapódás vonalát mutatja meg, emelkedés vagy süllyedés fokát jelző vonal-

kák, s végül természetesen itt fogjuk látni az ellenséges repülőket befogását, valamint a rakétákat jelző kis kereteket is. Még ugyanitt a HUD-on fog megjelenni az irányító utasítás is (felvillanó N, A, V betűk), mely a navigációs cursor helyzetét jelzi. Ennek segítségével még könnyebben tudunk majd tájékozódni.

Most pedig nézzük, miket olvashatunk le a műszerfalról. MACH: Mach-szám. Ha ez például 9, akkor az azt jelenti, hogy a hangsebesség 90%-ával haladunk. HDG: haladási irány fokban (0=Észak). RPM: motor tolóerő, százalékban megadva. Utánégetésnél itt az AFT felirat jelenik meg. Ilyenkor a motor max. fordulatszámánál megközelítőleg 60%-kal tudunk nagyobb tolóerőt biztosítani. FUEL: üzemanyag fontban mérve. A fedélzeti tartályban 13.500, a külső tartályokban 10.000 font üzemanyag fér el. A radar feletti figyelmeztető LED-ek jelentései a következők: az első jelzi, ha ellenséges radar vagy radarvezérléses rakéta fogott be minket, a második akkor jelez, ha az infravörös figyelmeztető rendszerünk egy intenzív hőforrást érzékel (ami lehet pl. egy rakéta), a harmadik azt mutatja, ha



alacsonyan repülünk (6.100 láb alatt), végül a negyedik tájékoztat minket, ha kevés az üzemanyag (kevesebb mint 5.000 font).

A műszerfal bal oldalán találhatjuk a HSD-t (Horizontal Situation Display), magyarul egy vázlatos térképet. Erről a legfontosabb számunkra a fekete üres négyzet, az elsődleges célpont, és a fehér kocka, mely a bázisunkat jelöli. A féldoldas X repülőteret, a kis kockák rakétaindító-állást, végül a V alak a gépünk helyzetét jelképezi. Itt állíthatjuk be a navigációs cursort is, mely egy nagyobb alakú fekete kockaként fog megjelenni.

Középen helyezkedik el a radar, amit azt hiszem, már mindenki ismer. A műszerfal jobb oldalán tájékoztatást kapunk a választott fegyverről, valamint a rendelkezésünkre álló fegyverek, és külső tartályok helyzetéről.

A játékban használható billentyűk:

Számok 1-től 0-ig: tolóerő szabályozása.

Balra nyíl: katapultálás (ezután vagy megmentenek minket a mieink, vagy fogságba kerülünk.)

R: radar hatótávolságának beállítása.

E: chaff (radarzavarás).

F: flare. A kibocsátott láng hője az ellenséges hőkövetős rakéták megtevesztésére szolgál. A láng 5-10 másodpercig ég.

A: utánégető bekapcsolása.

G: gépágyú.

S: rövid hatótávolságú, hőkövetős Sidewinder rakéta.

M: közepes hatótávolságú, radar vezérlésű Sparrow rakéta.

B: bombázás.

X: speedbrake. A sebességünk az aktuális sebesség kb. 75%-ára csökken.

D: külső üzemanyagtartályok lekapcsolása, ha már üresek (ha az üzemanyagunk kevesebb, mint 13.500 font). Segítségével javulnak gépünk menettulajdonságai, s sebességünk is növekszik.

SPACE: első-hátsó nézet.

CURSOR billentyűk: a navigációs cursor állítása.

P: szünet.

Befejezésül néhány info a küldetésekről:

Libia 1981. augusztus 19.

Az Egyesült Államok egyik tengerészeti különítménye közte a Nimitz anyahajó is közel Líbia partjaihoz, a Sidra öbölbe lett vezényelve, gyakorlatot. Líbiai repülők számos nyugtalanító berepülést végeztek közel a különítményhez, ezzel aláátmasztva területi követeléseiket az öbölre. Az Egyesült Államok elutasítja ezt a követelést. Az elsődleges célpont a líbiai légi parancsnokság épülete lesz.

Egyiptom 1973. október 6.

Az egyiptomi hadsereg támadást indított Izrael ellen a Szezi-csatornán keresztül. A hírszerzés felderítette a Harmadik Hadsereg központi parancsnokságának a helyét. Az egyiptomi frontvonalat és a hátsó területeket számos SAM-állás biztosítja. Az Egyiptomi Légierő még működik. Kockázatos küldetés lesz tehát a feladatunk: megsemmisíteni a Harmadik Hadsereg főhadiszállását.

Haiphong 1972. április 15.

Négy évi szünet után az Egyesült Államok folytatja az észak vietnámi célpontok intenzív bombázását, többek

között katonai és ipari célpontokat Haiphong kikötője körül. A szünet alatt a vietnámi védelem radar vezérelt föld-levegő rakétákkal, és könnyű tűzérési ütegekkel erősödött meg. Az Észak-Vietnámi Légierő még mindig elenyésző. A feladat: végrehajtani egy pontos éjszakai bombatámadást.

Szíria 1984. március 12.

A szír hadsereg modern SAM-9 rakétákat telepít. Ezeket azonosítani kell tehát, és meg kell semmisíteni mielőtt használni tudnák őket. Kisebb SAM-állások és szír őrzőerők védik a rakétákat.

Hanoi 1972. május 10.

A felderítés fotóin két nagy pontosságú földi célpontot azonosítottak mélyen Észak-Vietnám belsejében. Az objektumok védelme SAM-állásokból és légi járőrökből áll. Egy gyors, rajtaütésszerű bombázásra van szükség.

Irak 1981. június 7.

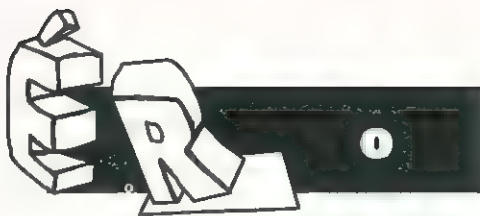
Az iraki nukleáris komplexum, amely képes lesz nukleáris fegyverek előállítására, hamarosan elkészül. Egy titkos csapás van tervbe véve: meg kell fosztani Irakot ettől a képességétől.

Perzsa-öböl 1984. június 5.

Iráni repülők a Perzsa-öbölben a létfontosságú hajózást, s a szaúd-arábiai tengerparti állásokat támadják. A feladatunk: járőrözni az öböl felett, s elfogni a behatoló ellenséges repülőket. Ha megtámadnak, szedjük le az ellenséges gépet, hatoljunk be iráni területre, semmisítsük meg az elsődleges célpontokat, végezzünk minél nagyobb pusztítást, majd térjünk vissza.

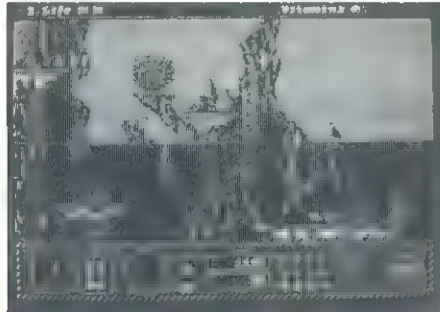
Vári Zoltán





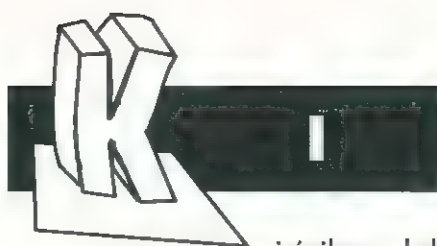
A 8 bites Nagy Öregen minden idők egyik legfrankóbb játéka a CREATURES volt. Mit tesz Isten, a **Thalamus** gondolt egy nagyot és kiadta a legenda Amiga változatát is. Most lehet, hogy elfogult vagyok, de a C64-es változat sokkal inkább megragadta az ember fantáziáját, rabul ejtette, amíg végig nem szenvedte magát rajta az ember. A mostani Amiga verzió, ami a kaland első részét dolgozza fel, is szépen kivitelezett, minden vadul kalimpál a képernyőn, a kis macink is baromi cuki, de valami mégis hiányzik a játékból. Azt hiszem, hogy most fordult elő először, hogy egy játék C64-es változata jobbnak titulálható, mint az Amiga.

Annál jobban tetszett a **Starbyte** legújabb kreációja, a TRAPS'N'TREASURES. Ilyen hangulatos játékot már régen nem láttam a "máskálós-gyűjtögetős" fajtából. Szinte konzol-minőségű a játék, és abból is a legjobbak közé tartozna. A 4 extranagy pályát tartalmazó stuffban a feladatunk



az, hogy hajóskapitányunkkal kiszabadítsuk az elátkozott szigeten fogságba esett matrózainkat. A helyszínek a tengerparttól, a misztikus templom keresztül a lávát lövelő kráterig terjednek. A program nagy erőssége, hogy minden egyes szinthez hangulatilag baromira eltalált hanghatások, zenék tartoznak. Például az elhagyatott templomban vérfagyasztó zörejek borzolják idegeinket, a víz alatt kellemes, ringatózó melódiák hallatszanak, a kráterben pedig a bugyagó láva hangjai emelik a játékkedvet. Hogy a feladat ne legyen olyan egyszerű, ahhoz, hogy társainkat megtaláljuk, zárt ajtók kinyitásához kell kulcsokat keresgelnünk, falakat robbantgatnunk, rejtett kapukat kinyitnunk falikapcsolókkal stb... És hogy még egy kicsit meg legyen fűszerezve a dolog, shop-ok is tartják a bejárando területeket, ahol fontos használati cikkeket vehetünk a véres verekkel összegyűjtött kincseinkből. Nem szaporítom tovább a szót, ezt mindenkinek meg kell szereznie!

A **Zeppelin Games** hozta formáját, mikor elrúkkolt az EDD THE DUCK II-vel. Ezt sajnos

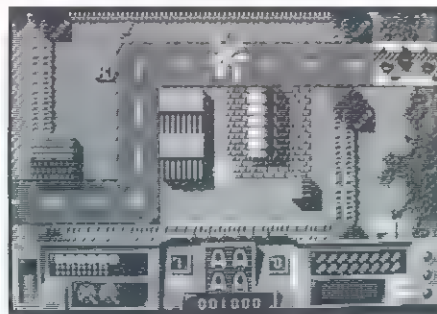


irónikusan kell érteni, hiszen a softwareház nem hazudtolta meg



önmagát és egy olyan primitív valamit vágott a képünkbe, hogy csak győzzük kiheverni az általa okozott sokkot. Nem, kedves Olvasó, nem a Hónap bukása rovatot olvasod, csak egy kicsit kifakadtam. A program valóban annyira sánya, hogy nem is értem a Zeppelines fiúkat, hogyan égethetik magukat ilyen anyagokkal. A punk kacsza feladata az, hogy amorf ellenfelekkel (máskáló kalap, gonoszkodó napocska, rosszindulatú masinista, stb.) teli pályákon összegyűjtse a kiálló sarkokra, kis platformokra elhelyezett bónuszfigurákat (MINDET!) és a vízszintesen scrollozó pályák legvégén átjusson a szigorú jegyenörön és fel tudjon szállni a vonatra. Az ellenfeleink képébe dobostortákat tudunk vagdosni, amitől megdermednek néhány pillanatra. A grafika kétségbeeső, a hangeffektek pedig egyenesen könnyeket csálnak az ember szemébe. Igazi bukás!

Egy fokkal jobbra sikeredett a szintén budget-játékokra specializált **Codemasters** játéka, a Hírekben már beharangozott FIREHAWK. Bár a játékmenet itt is vontatott, de legalább valahogy kinéz az anyag. Emberkéket kell kimentenünk az



ellenséges területekről apró helikopterünkkel. Minden misszió előtt megkapjuk az instrukciókat (hány embert kell felvinnünk, milyen tűzerejű ellenfélre számítsunk), amik alapján a feladatot el kell végeznünk. A központi anyahajóról elindulva kell felkutatnunk a célt, amit a helikopter előtt forgolódo nyíl mutat. Kövessük a nyíl irányát, lőjünk ki annyi ellenséges tárgyat, amennyit csak



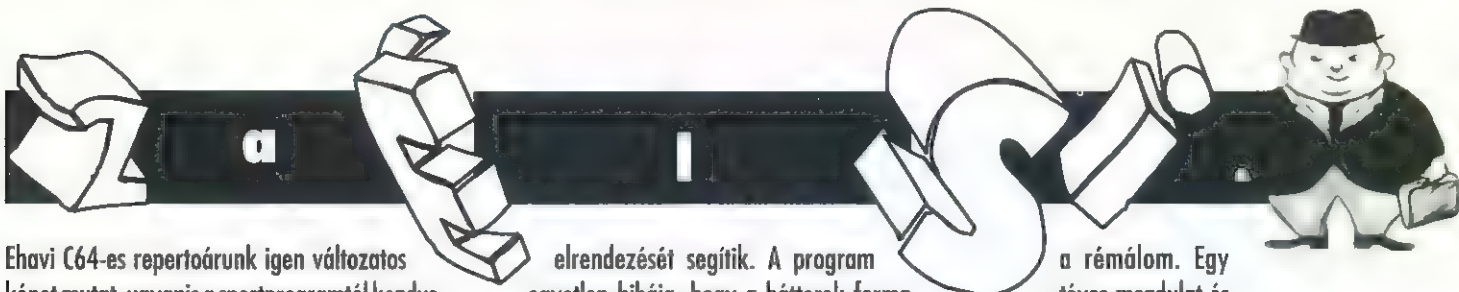
tudunk (mivel ezt a teljesítményt a misszió végén pontozza a gép), majd ha megtaláltuk a pasit, körözzünk felette egy darabig. A felvétele külön pályán történik, ami egy kis szint hoz a játékba: a felbukkanó repülőket a célkeresztbe kell befognunk és kilőnünk, mielőtt minket kezdenek el megsorozni. Eközben manőverezzünk a géppel a földről integető emberke fölé, hogy fel tudjon ugrani a kötélletrára. Ha minden oké, akkor következik az újabb misszió, ami sajnos (és ez komoly hiányossága a játéknak) alig különbözik az előzőektől. Valószínű a legerősebb ellenfelünk az unalom lesz.

Az összeállítás végére visszatérek a kedvenc softwarekiadómhoz, a **Starbyte**-hoz, ami ebben a hónapban még egy jópofa programmal örvendeztette meg a rajongótáborát. A kicsike neve FLY HARDER. Nem ismeretlen az ötlet, mondhatni őskori, de a kivitelezés olyan briliánsra sikerült, hogy régen játszottam ilyen jól hasonló jellegű játékkal.

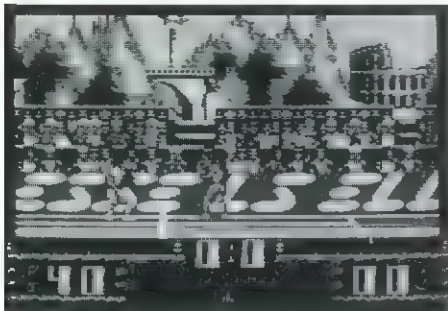


A Thrust név biztosan ismerősen cseng legtöbbeteknek, de aki nem ismerné, annak elmondom, hogy az egyik legeredetibb program volt 1987 tájékán. A gravitációs hatást kellett űrhajónkkal leküzdenünk, utánégető mechanizmus segítségével. Erre alapul a FLY HARDER IS. Az irányítást röpké két óra alatt a gyengébbek is megszokhatják, és akkor kezdődhet a lövöldözés és a kutatás a radioaktív részecskék után, amiket a központi reaktorba kell elhordanunk és azt felhevítve felrobbantunk. Mindezt 8 pályán keresztül élvezhetjük, amelyek maximális változatosságúak. Búcsúzásképpen a level-codok: PHOTON, METAGRAV, BLACKHOLE, SUPERNOVA, TRANSMITTER, QUANT, NOGEOPOWER. Ha örök életet szeretnénk, gépeljük be egyszerűen a kezdőképernyőn: MECHANICA. Ha még ennél is lustábbak vagyunk, akkor BIGBAND-dal meg tudjuk nézni a megnyerést. Én inkább a végigjátszást ajánlom, mert megéri!

Zolee



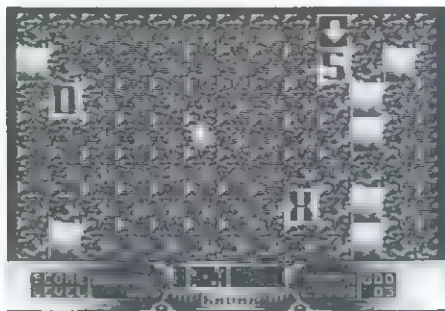
Ehavi C64-es repertoárunk igen változatos képet mutat, ugyanis a sportprogramtól kezdve, a logikai anyagokon át egészen az űrjátékokig terjed. Persze azért hagytam a külön C64-es összeállításához is anyagot, ezért csak 5 jelentősebb stuff "zsúfolódik" össze ezen az oldalon. Kezdjük a sort egy igen kellemes színfolttal, a **SMASH!** című teniszprogrammal. Az Amiga



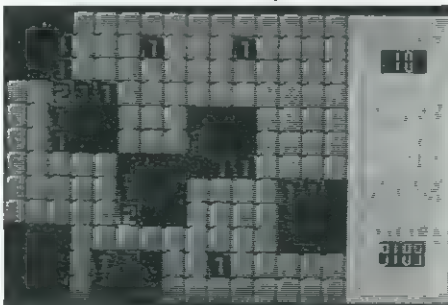
verzió már a múlt hónapban szerepelt ebben a rovatban, és most, minő öröm, megjelent a 8 bites változat is. A főmenüben ki tudjuk választani az adott ikonra állva és a joyt föl-le mozgatva, hogy milyen pályán akarunk játszani, férfi vagy női versenyző bőrébe akarunk-e bújni, hogy egyedül kívánunk-e mérkőzni a gép ellen, vagy ketten küzdünk egymás ellen a dobogóért. Ezután kezdődhet a meccs! Fú, mi-csoda egy színkavalkád. De hol a játékos? Hát igen, a kevesebb több lett volna. Sajnos a grafikus túlságosan is szabadjára engedte a fantáziáját és olyan színes hátteret rajzolt a játékhöz, hogy minden látszik, csak maguk a játékosok és a pattogó labda alig kivehető. Viszont a mozgatusuk, a szerválás, a fogadás, a lecsapás nagyon jól meg van rajzolva, és ezért a grafika okozta látászavarok ellenére érdemes elszöszmötölni vele. Főleg ha ketten mérkőzünk meg egymással, akkor tud fölöttébb élvezetes lenni.

Kövessük a bevezetőben említett sorrendet, és jöjjön most két fejtrő program, méghozzá a legjobbak közül. A **JOSH** alapötlete már szakállas kort ért meg, mégis leragadtam mellette néhány órát. Tipikus tologatós stuff, amiben szavakat kell kirakni a pályán fellelhető szó-kockákból. Minden szint elején kiíródik az összeállítandó szó, amit aztán a pályán villogó nyíl alá vagy mellé kell az általa jelzett irányban kirakni. A helyszínek képét magányosan áll-dogáló kockák tarkítják, amelyek a betűelemek

elrendezését segítik. A program egyetlen hibája, hogy a hátterek formagazdagsága gyakran az láthatóság rovására megy (mint azt a mellékelt fotó is szemlélteti). A kirakandó szavak egyébként egyben level-codeként is funkcionálnak. Véleményem szerint remek logikai gyakorlat még azoknak is, akik az Atomixon nevelkedtek és a kisujjukban van minden ilyen jellegű anyag. Nem annyira nudli, mint ahogy első blikkre kinéz!



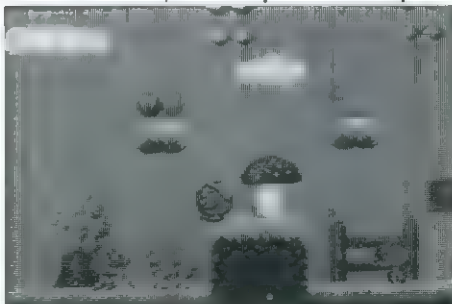
A másik "kobaktörő" program a **MINEFIELD** nevet kapta. Nem vagyok egy nagy PC-s, de még én is ismerem a Windows játékok között fellelhető Minesweeper-t. Na ez a stuff pont ennek a meglepően JÓL SIKERÜLT átirata. Aki véletlenül nem ismerné, annak azért dióhéjban elmondom a lényegét: egy kőekkel lefedett négyzethálós felület alatt meghatározott számú bombát berendez a gép (ennek számát a menüben meghatározhatjuk). Feladatunk, hogy lebontsuk az összes kavicsot és csak azok maradjanak fenn a táblán, amelyek bombát rejtenek maguk alatt. Amint egy négyzetre kattintunk, három dolog történhet. A legrosszabb, ha épp egy bombát sikerül felrobbantanunk. Jobbik eset, ha az adott köré kiíródik egy szám, ami azt jelzi, hogy a közvetlen szomszédságában hány bomba található. A legjobb, ha a négyzet környezete lebomlik egészen addig, amíg határolókövek nem állják útját. Amikor már csak olyan mezők léteznek, amelyeknek szomszédai alatt bombák lapulnak, elkezdődik



a rémálom. Egy téves mozdulat és

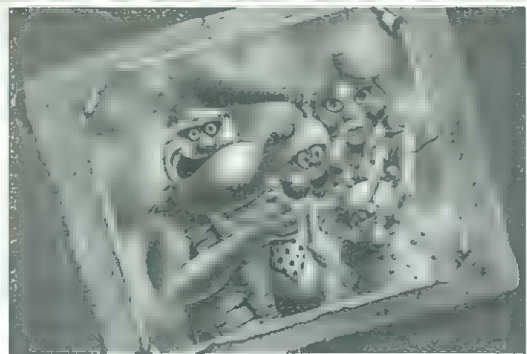
minden eddigi munkánk kárba vész, úgyhogy itt az ideje, hogy megerősítsük a buksinkat. A feltérképezett kockák helyzetéből és a rajtuk szereplő számokból ki lehet következtetni a bombák helyét. Mivel az alapjáték ötlete a Tetrisével vetekszik, ezért biztosított a szórakozás.

FRED'S BACK néven egy cuki mászkálós program látott napvilágot a nagynevű Cosmos Designs tervezésében. Nekem egyből a Giana Sisters-t juttatta eszembe a csupafej figura, ugyanis a környezet, amelybe behelyezték a programozók, megszólalásig hasonlít arra. Egyre bonyolultabb pályákon kell gyémántokat gyűjtenünk, fickándozó ellenfeleinket a másvilágra küldenünk és a pályavégi kijáratot meglelnünk. Ahhoz, hogy egy adott szintről a következőre engedjen a gép, minden egyes gyémántot össze kell szednünk. Ez pedig a felsőbb szinteken komoly kihívást jelent, mert a vízszínesen scrollozó pályákból, nagykitérjedésű, többemeletes szintek lesznek. Sajnos csak 8 level-t kreáltak a játékhöz a készítői, ami kevésnek tűnhet, mert annyira bele lehet jönni.



Az utolsó újdonságunk ebben a hónapban a szemközti oldalon is látható **FLY HARDER**, ami maximálisan jól sikerült átirata az Amiga verziónak. Mivel a bal oldalon már leírtam a játék lényegét, ezért emitt csak a leglényegesebbet említem meg: a címképernyőn vakon begépelve a következő szavak csodát tehetnek (azaz a felsőbb szintek töltődnek hatásukra): UNIVERSITY, HIGHLANDER, NINJA, RISIKO, UNO75IE, OGGERSHEIM, BERLIN, SHOWTHEEND, FROENDENBERG. Jó repkedést mindenkinek, találkozunk a következő hónapban.

C
-
6
4



Az öreg Chuck kitikkadva henyélt az árnyékban, elégedetten simogatta pókhasát és egy hatalmas cupákon csámcsogott. Mellette szépséges felesége, Ophelia tüsténkedett, hajlongott, néha kivillantak bőrszoknyája alól formás combocskái és egyéb domborulatai. Chuck egy tüzes pillantást vetett feléje, mordult egyet szerelmesen, mire mindketten egy dologra gondoltak: kéne egy trónörökös...

Ott kapcsolódunk be ismét a történetbe, hogy egy szép napon gólya-doki egy pofás kis csecsemővel kopogtat be a Chuck-lak ajtaján. Kirobbanó az öröm, a boldog apa majdnem kiugrik báránybőr gatyájából. Chuck mintapáának bizonyul, minden okos dologra megtanítja kicsinyét, aki leginkább a bunkósbot forgatását sajátítja el. Telnek-múlnak a dolgozós hétköznapiak, Chuck jólmenő járgány-gyártó üzemet vezet. Persze, az élet nem csak méznyalás! Ősi ellenfele, Brick Jagger, aki szintén beszállt a kocsibizniszbe, ferde szemmel nézi, hogy üzletét rontja a papucsférj Chuck. Ezért ördögi megoldást eszel ki gazdasági gondjainak orvoslására: elrabolja Chuckot és azzal zsarolja Opheliát, hogy kinyiffantja férjét, ha az nem írja át nevére a Chuck-Műveket. Ezt a galádságot már a pöttöm poronty sem nézheti tétlenül, s búcsúcsókot lehelve anyja homlokára, felkapja a kemence mellől kedvenc furkósbotját, és nekikezd az ezernyi veszéllyel teletűzdelt mentőakcióba.

A program igazi gyöngyszem. Ennyi furfangot, játékosságot, bájt és geget régen pakoltak bele mászkálós anyagba. Méltó utódja az első résznek, ami a mostanihoz viszonyítva egy kicsit kopottasnak tűnik. Mielőtt azonban nekilódulnánk a kalandnak, feltétlenül hallgassuk meg az Options menüben a hangeffekt-repertoárt, mert segítségével egycsapásra ráhangolódhatunk a játékra. Ha felkészültünk a röhögőgörcs-halálra, akkor nyomás! 6 fő és számtalan mellékpályát kell teljesítenünk a minden hájjal megkent Brick Jagger likvidálásáig. Az egész egy kőkorszaki külvárosban indul, majd egy Majmok Bolygója-szerű pályakomplexum következik, amit egy vizes, egy tüzes és egy jeges pálya követ, míg a radioaktív szintig el nem jutunk. Minden level 4 zónára van osztva, a végén bónuszpályával és végszömyeteggel. Ezek csak addig nagylegények (általában 1 képernyőnyiek), amíg a sebezhető pontjaikat meg nem találjuk, utána már gyerekjáték eltenni őket láb alól. Természetesen Chuck Junior azért emberfia, és nem majomkölyök, mert szerszámot használ és ahol kell, gondolkodik is. Tehát azokon az akadályokon is túl tudunk jutni, amik lehetetlennek tűnnek, csak használjuk a buksinkat vagy a bunkónkat. Köveket taszigálhatunk ide-oda, furkósbotunkra mászhatunk az elnfelek elöl, állatokat lovagolhatunk meg, liánokon szállingózhatunk, és akár hullámokon is nyargalhatunk. Különlegesen jól sikerült ötlet az állatok meglovagolása. Általában az árván álldogáló kecskéket, henyélő tigriseket és szundikáló macskákat ugráltathatjuk meg, és segítségükkel áthághatatlán magasságokba és távolságokba ugorhatunk.

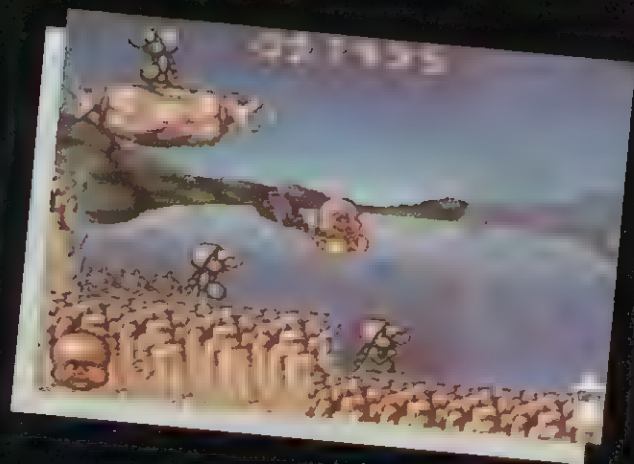
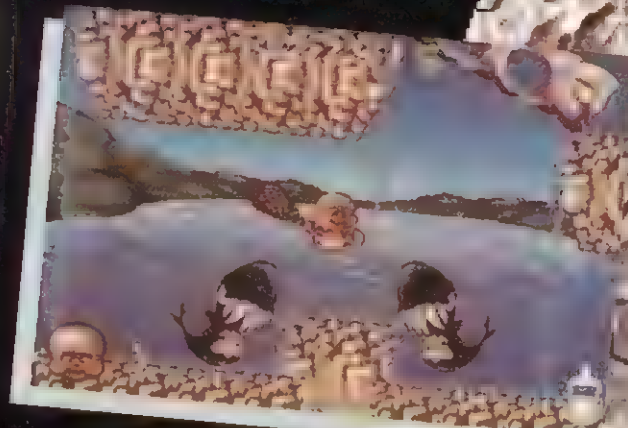
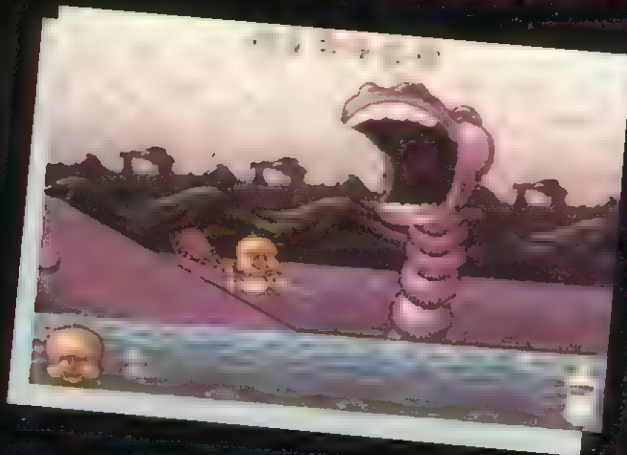
A játék minden szempontból maximális élvezetet nyújt, mind grafikailag, mind a hanghatásokat figyelembe véve állati. A szintek változatosak, bár több helyen felbukkannak ugyanazon ötletek, csak más ruhába bújtatva (például kötélhinta banánból, bogyrókból és kötélből). A játékmenet nem könnyű, sőt a vége felé közeledve igencsak izasztó, de nem végigjátszhatatlanul bonyolultak a szintek, ami viszont sok más játék elrontója. Odafigyeléssel, jó reflexekkel, kitartással a játék nem jelenthet nagyobb problémát. Nemhiába, az ifjabb Chuck az apjára ütött.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	64
grafika	-	92	-
hang \ zene	-	95	-
játszhatóság	-	95	-
összesen	-	93	-

Zolee

CHUCKY ROCK

SON OF CHUCK



...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



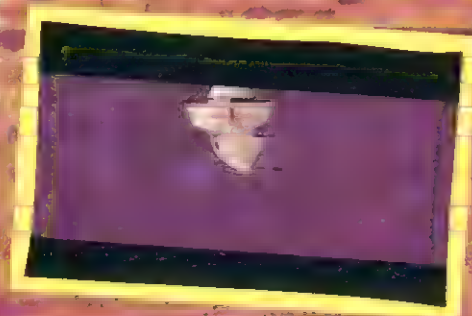
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



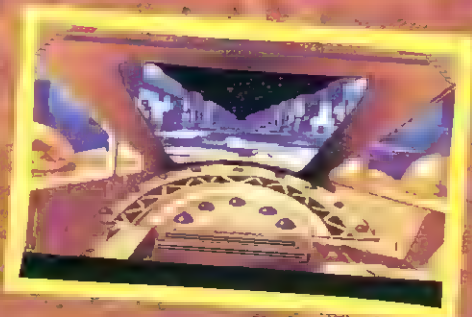
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong



...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong
...helyeztetek a színpadon, és egy aranybong

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	CG-01
grafika	98%	-	-
hang \ zene	95%	-	-
játszhatóság	95%	-	-
összesen	97%	-	-

Amberstar

Lyramion. Ez a név mindig is egyet jelentett a békével és a harmóniával. Míg más, kevésbé szerencsés világokon sorra vívta a káosz és a rend véres és kegyetlen háborúit, addig itt békésen élt egymás mellett ork, tünde, ember, törpe és még számtalan más szerzet, sok ezer éven át. Azonban 1000 éve Lyramionban is megvetette lábát a káosz. Tarbos, a káosz élőhalott szolgái élén megpróbálta a békés Lyramiont elfoglalni. Egész seregeket sópört el, senki sem tudott szembeszállni vele, míg végül 12 nagyhatalmú mágus az Amberstar nevű varázstárgy segítségével megtörte Tarbos hatalmát és Lyramion harmadik holdjára száműzte. Most, csaknem 50 emberöltővel a háború után, ismét ébredezni kezd a zűrzavar. Marmion, a gonosz főmágus, démonokkal szövetkezve, Tarbos visszahozatalán munkálkodik. Senki sincs tisztában a veszéllyel, csak Shandra a fehér mágus, aki egy tapasztalatlan, fiatalembert bízik meg azzal, hogy egy kisebb csapatot verbuválva akadályozza meg Marmion tervét.

Röviden ez lenne az Amberstar, a Thalion nagy-
hírű kalandjátékának a kerettörténete. Gondolom,
senkinek sem esett nehezére kitalálni, hogy mi
fogjuk a fiatal hős szerepében a világot meg-
szabadítani a káosztól (legalábbis remélhetőleg).

Amikor először töltöttem be a programot, részben a meglehetősen sablonos sztorinak, részben pedig a szegényes címképernyőnek köszönhetően nem vártam sokat a játékiól, az pedig, hogy az eddig készült legjobb RPG-vel van dolgom, éppenséggel meg sem fordult a fejemben. Persze, nagyon reklámozták a játékot, a külföldi lapokban pedig sorra kapta a jobbnál jobb osztályzatokat, de úgy voltam a dologgal, hogy hiszem, ha látom. És megláttam... Én még ilyen finoman kidolgozott grafikát, ilyen briliánsan megkomponált, atmoszférikus zenét kalandprogramban nem láttam és hallottam (legfeljebb PC-n, de az egy más kategória). Szóval már első pillantásra nagyon megtetszett a game, pár órás játék után pedig valósággal beleszerettem. Nem mondom, a Thalion eddig sem adott ki a kezéből zsenye anyagokat, az ezzúttal tényleg nagyot alkottak. A játék nemcsak a jó grafikával és hanggal emelkedik ki a hasonszórú kalandprogramok tengeréből, hanem ami igazán naggyá teszi, az a hangulata. A városokban az emberek elik hétköznapijaikat (a napszaktól függően máshol lehet őket megtalálni), a fogadóknak a vendégek napközben kedélyesen iszogatnak, este bevonulnak a szobájukba, a felszolgálók járnak az asztalok között és így tovább...

Azt hiszem, ezzel a tömény örömműjongással sikerült sokaknak kedvet csinálnom a játékhoz, úgyhogy nem szaporítom tovább a szót, bele is vágnék a leírásba.

IRÁNYÍTÁS

A képernyő felépítése a szokásos sémára épül, legfelül láthatjuk a csapattagokat, a csíkok az élet (LP) és varázspontjaikat (SP) mutatják. A bal oldalon láthatjuk a környezetünket: a városokban és a dungeonokban 3D-s, míg a fogadókban, házakban egy 2D-s, felülnézeti képen bolyonghatunk. A játék közben számos olyan tárgyra bukkanhatunk, melyek lényegesen megkönnyíthetik kalandozásainkat, ilyen például az óra vagy a mágikus festmény, ami a különböző labirintusokban is mutatja a kinti napszakot. Ha egy ilyen tárgyat aktivizáltunk, a jobb oldali két kis ablakban láthatjuk a hatásukat, itt nézhetjük meg egyébként azt is, hogy védi-e valamilyen varázslat a csapatot. A jobb alsó sarokban vannak a mozgás és akcióikonok, közöttük a jobb gombbal tudunk váltani. A mozgásikonok teljesen egyértelműek, kár is rájuk szót vesztelnünk, az akcióikonok viszont már nehezebben kiismerhetők, balról jobbra és fentről lefele az alábbiak:

KÖRÜLNÉZNI, ehhez azt hiszem, nem kell különösebb magyarázat.

HALLGATÓZNI, általában nincs túl sok haszna, dungeonokban viszont nem árt néha használni, nemegyszer ugyanis meghallhatjuk, hogy merre kőszálnak szörnek.

BESZÉLGETÉS, csak akkor van értelme, ha van valaki rajtunk kívül is a környéken, ellenkező esetben ugyanis a program kajaánul megjegyzi, hogy a

magunkkal való beszélgetés az elmebaj csíhatatlan jele. Az utcán kóválygó emberektől csak ritkán tudhatunk meg értékes infókat, a kocsmákban viszont már egész jó tippeket kaphatunk. Ha valaki komolyan el kezd velünk dumálni, bejelentkezik a párbeszéd ablak. Itt a jobb felső sarokban vehetjük szemügyre beszélgető partnerünk főbb jellemzőit (faj, nem, szint, osztály, kor) az alul lévő ikonok pedig a szokásos sorrendben:

1. Tárgy átadása egy másik csapattagnak.
2. Tárgy eladása.
3. Kilépés.

4. Ezzel az ikonnal tudunk egy tárgyat megmutatni. Csak akkor szokott hatásos lenni, ha az illető már utalt a tárgyra a beszélgetésben.

5. Beszélgetés. A bal oldali párbeszéd ablakban megjelennek a lehetséges témák, ezeket a két nyílal scrollozhatjuk.

6. Megkerdezzük a fickót, hogy beáll-e a csapatba. A játék írói egyébként itt eléggé szabadijára engedték a fantáziájukat, ugyanis én még eddig nem találkoztam olyan szereplőkkel, ahol egy kutyát (Spike) teljes értékű csapattagként beszervezhettem a partiba (tök jó, még egy csont is van nála).

7. Tárgy átadása.
8. Pénz átpasszolása, hál'istennek nem lejmolnak minket túl gyakran.
9. Kaja átadása.



FELSZÁLLÁS EGY JÁRMŰRE, ami lehet tutaj, hajó, vagy ló. A lóval csak szárazföldön közlekedhetünk, előnye, hogy jóval gyorsabban haladunk és így kevesebb kaját fogyasztunk. Tutajjal csak sekély vízben mozoghatunk, aki a parttól távolabbra akar merészkedni, az kénytelen lesz beinvestálni egy hajóba. Ja, ezt a parancsot csak városon kívül, a vadonban lehet kiadni.

VARÁZSLÁS, no comment.

TÁBORVERÉS, csak a vadonban és dungeonokban használhatjuk (meg a fogadókban, ha fizetünk a szobáért). Táborveréskor három új ikon jelenik meg:

1. Varázslás.
2. Varázslat megtanulása egy tekercsről, a siker nagyan függ a varázslat és a varázsló szintjétől.
3. 8 órás szunyó, az egész csapat gyógyul, a varázslók is így nyerhetik vissza elhasznált varázspontjaikat.

AUTOMAP, csak 3D-s helyszíneken működik.

I/O MENÜ, mentés, játékállás visszatöltése meg hasonló.

KERESKEDŐK, CÉHEK ÉS EGYÉB TOLVAJ BANDÁK

Minden városban található több-kevesebb kereskedő, ugyanezt viszont a különböző céhekről nem lehet elmondani. Összesen 8-féle cég van (warrior/harcosok, paladines/lovagok, rangers/erdőjárók, thieves/tolvajok, monk/szerzetesek, magicians/mágusok, ahol vannak még külön kassztban fehér, fekete, szürke mágusok). Ezek felkutatása jó sok időbe kerül, viszont feltétlenül szükséges, ugyanis csak itt fejleszthetjük karaktereinket (már ha van elég aranyunk és tapasztalati pontunk). A nagyon kezdő karaktereket nekünk kell egy cégbe beiratnunk (a beiratkozás sem ingyenes persze), meghozza olyanba, amire tehetése is van, pl. a remek tolvajkészségekkel megáldott Silkből hiba lenne lovagot csinálni. Kereskedőből is akad egy pár, ki tutajokkal (Raft traders), ki élelemmel (Food traders), vegyes cikkekkel (Goods traders), lovakkal (Horse traders) vagy éppenséggel hajókkal (Boat traders) kereskedik. Akadnak még gyógyítók (Healers), bölcsök (Wise man) és fogadók (Guest houses) is, ahol viharos gyorsasággal verhetjük el keservesen megszerzett pénzünket. A különböző helyeken megjelenő töménytelen mennyiségű ikonra most nem térek ki (tudjátok, a helyhiány), de ennek ellenére sem hiszem, hogy bárkinek is különösebb gondolai akadnának.

INFÓK A KARAKTERRŐL

Egy csapattag információs kártyáját a jobb gombbal a képernyő tetején lévő arcképre clickelve kérhetjük le, bal click-kel az illető lesz a parti vezetője (azaz pl. ő fog beszélgetni). Az információs kártyán a jobb oldalon láthatjuk a karakter leglényegesebb adatait (EP: tapasztalati pont, LP: életerőpont, G: aranyak, R: kaja, Kard: támadóerő, Pajzs: védekezés). A bal oldalon láthatjuk a magunkon viselt tárgyakat, középen pedig a háti-zsákunkban levőket. A bal alsó sarokban nézhetjük meg megterheltségünket, a jobb alsóban pedig a következő új ikonok vannak:

1. Részletes információk a karakterről. Az Attribut alatt láthatjuk a velünk született adottságainkat, a Skill alatt pedig a szerzett képességeinket. A Language-nél nézhetjük meg a karakter által beszélt nyelveket. Ezek azért fontosak, mert egy orkkal pl.

addig nem tudunk kommunikálni, amíg valaki a csapatból meg nem tanulja ezt a nyelvet. A Body és a Mind alatt láthatjuk a testünket és elménket ért maradandó károsodásokat (mint pl. a mérgezés vagy az örület), ezeket csak varázslattal vagy a gyógyítónál lehet kikúrálni.

2. Tárgy eldobása.
3. Kilépés.
4. Tárgy használata.
5. A csapat összes pénzének összegyűjtése.
6. Tárgy megvizsgálása.
7. Valamilyen tárgy átadása egy másik csapattagnak.
8. Pénz átpasszolása egy másik karakternek.
9. Ugyanaz, mint az előbbie, csak kaját adhatunk át.

DUNGEONOK

A játék során számtalan kisebb-nagyobb dungeonra fogunk bukkanni, úgyhogy nem árt, ha mindenkinél van néhány fáklya (enélkül ugyanis csöppet rosszak a látási viszonyok), feszítővas (akadhat néhány rozsdás ajtó is), álkulcs (biztos, ami biztos) és kötél (hogy ne legyünk egy mély gödörnél meglőve). Az előbb felsorolt tárgyakon kívül persze szükségünk van egy elég erős csapatra is, mivel az ilyen elhagyatottnak látszó helyeken valójában nyüzsgenek a durvábbnál durvább ellenteltek. Persze történhetnek pozitív dolgok is a dungeonokban, pl. találhatunk kincsesládát, bár ez meglehetősen ritka. Sokkal gyakrabban fordul viszont elő, hogy egy kisebb csapat szörnybe botlunk, ilyenkor választhatunk, hogy hősiesen megküzdünk-e a támadókkal vagy pedig kevésbé hősiesen elfutunk (Flee). A harcot választva megjelenik egy szépen megrajzolt kép közepén a harcoló felekről, a jobb oldalon pedig felülnézetből láthatjuk a csatateret. A láb-ikonnal megpróbálhatunk elmenekülni (csak ha nincs a közelünkben ellenfél), a kis emberkével mozoghatunk, a karddal támadhatunk, a pajzsral védekezhethetünk, a kézzel pedig varázsolhatunk. A nyilakkal a csata menetét gyorsíthatjuk, lassíthatjuk, az OK-kal pedig befejezhetjük a fordulót. Előfordulhat, hogy az egyik karakterünk valamilyen különleges támadásnak eshet áldozatul, ilyenkor az alábbi, roppant kellemetlen dolgok történhetnek velünk:

Stunning: bénulás. Nem tudunk támadni és mozogni, csak varázsolni.

Poisoning: a csatában nincs jelentősége, de a csata után folyamatosan csökkenni kezdenek a mérgezett karakterek életerőpontjai.

Petrified: a karakter nem vesz részt tovább a csatában.

Illness: betegség. A támadóerő felére csökken.

Ageing: öregedés.

Death: halál.

Irritation: a karakter a csatában nem tud többet varázsolni.

Madness: örület. Az illető teljesen véletlenszerűen kezd el harcolni és mozogni.

Sleep: a karakter elalszik, akár a Petrified.

Panic: a pánikba esett karakter megpróbál elmenekülni.

Blindness: vakság. A támadóerő 75%-kal csökken.

VARÁZSLATOK

A játékban 3 különböző varázslatszféra van, a szürke, fekete és fehér mágia. Egy varázsló csak egyfajta szférát ismerhet (szerintem a fekete és fehér mágia a legjobb). Varázslatokat csak tekercsről lehet tanulni, tekercseket viszont nem lehet boltokban venni, azokért bizony különböző dungeonokat kell feltúrunk. Sajnos, a krónikus helyhiány miatt most nem tudom az összes varázslatot felsorolni, csak a legfontosabbakat.

Fekete mágia: Fire cascade, Hail storm, Bog, Landslide, Earthquake, Hurricane, Desintegration.

Szürke mágia: Magic sphere, Light 1-3, Teleport, Identification.

Fehér mágia: Healing 1-5, Reincarnation, Neutralize poison, Rejuvenation, Heal madness, Sleep, Stun, Destroy undead.

Szóval, ez lett volna az Amberstar tömörített leírása. Eredetileg 34 oldalra terveztem, de sajnos a sok új anyag miatt csak kevesebb hely jutott, úgyhogy ezúton is exkuzálom magam, ha valami fontos dolog kimaradt volna (ezt ugyan nem hinném, de a "gyors, de elég lassú" aranyköpésem óta óvatosabb vagyok...). Az értékelés már a leírás elején megvolt, úgyhogy már nem is tehetek mást, minthogy a legmelegebben ajánlom az anyagot mindenkinél, legyen az illető Silkworm-rajongó vagy Bard's Tale-megszállott. Az Amberstar a kalandjátékok között olyan, mint az SFII a verekedős játékok között. Egyszerűen nem lehet kihagyni!

T. J.

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	95%	95%	-
hang \ zene	-	-	-
játszhatóság	92%	90%	-
összesen	95%	93%	-

STAR COMMANDER

... Éjszaka van, elérkezett a sötétség diadala. Csillagok milliárdjai próbálnak fényt csinálni ebbe a dermesztően sötét és rejtelmes biradalmba... Sokan álmódzva, vágyaktól felajzott állapotban fürkészik az eget, új utakat, lehetőségeket keresve egy ígéretebb világ felé. De a távolság kétségbeesítően nagy, félelmetesen végtelennek tűnik a földi holandók számára. Túl-ságosan kis alkotóelemei vagyunk ennek a monumentális alkotásnak, amit mi Világegyetemnek nevezünk. Álmunk sehogyan sem férnek össze a rideg valósággal, mert minél jobban nyújtózunk a bölcsesség, a tudás felé, annál jobban távolodunk el mindentől, legfőképpen azoktól a dolgoktól, amelyek körülvesznek minket. Ha meg tudnánk érteni az Univerzum titkát, ezen rejtelmes biradalom lényegét, fennmaradásának mozgatóját, működését, hibáit, talán elérkeznénk ahhoz a ponthoz, ahol kiszakadnánk a bűvös erő fogságából. A tudás az, amely előrébb tudja vinni az emberiséget ezen nemes cél felé. A tudást sokféle képen el lehet érni. Egyik módja az, ha minél több ismeretet, tapasztalatot próbálunk gyűjteni a szűken és tágabban értelmezett környezetünkről. A felfedezés, az utazás lehetővé teszi az ilyesféle kutatómunkát, de eddig elért tudásunk még nem elegendő, hogy lehetőségek legyen nagyobb távolságok meghódítására. Elméletek, kísérletezések folytak ilyen irányban, de eddig nem sok sikert arattak, talán egyszer sikerülnek, de addig is megmarad számunkra a vágy,

a remény a világegyetem meghódítására. Biztosan sokan feltettek maguknak ilyen és ezekhez hasonló kérdéseket: Mi lenne, ha lehetőségem adódna arra, hogy kedvem szerint kószálhassak az Univerzumban, a csillagok között? Hogyan viselkednék?

Mi lenne a reakció egyes szituációkban? Mit tennék, ha például általam még ismeretlen lényekkel találkozna? Hogyan tudnék egyes a k a d á l y o k a t leküzdeni?

Nos, ez nagyon elgondolkoztató... Mindenesetre sokan megpróbálkoztak választ adni az efféle kérdésekre, vagy legalábbis segíteni az embereket, hogy meg tud-

ják válaszolni a felmerülő kérdéseiket. Egy jó könyv, esetleg egy jó software(!), egy szimulátor is sokat tud segíteni a fantáziánk kielésében... Számítástechnikai szakemberek sokat kísérleteztek, például gondoljunk vissza a nagy sikerű ELITE című programra, szinte minden géptípusra átírták... Vagy emlékezünk a kevésbé ismert, de szintén óriási sikert aratott SPACE ROGUE című programra, mindegyik nyugodtan pályázhatna a fejedelmi koronára ebben a kategóriában... Nemrég készült el az újabb vetélytárs, egy hasonló jellegű program ebben a műfajban, hozzá magával néhány új ötletet is. A program címe STARSHIP COMMANDER (STARCOM), amely egy híres tengerentúli programozó gárda alkotása, pontosabban a Custom Computer Service remekműve. Grafikailag nem alkotak túlságosan monumentálisat, de mindazoknak tudom ajánlani, akik szeretik az ilyesféle összetettebb, bonyolultabb, elmélkedést igénylő játékokat. Egy kis stratégia, egy kis szimuláció, egy kis lövöldözés, egy kis angolnyelv-gyakorlás stb. Mint mondtam, sok új ötletet tartalmaz, az egyik úgynevezett betálatás az, hogy a játékot több epizódra, folytatásora tervezték. Ez az első rész, a THE XOPLOD INCIDENT nevet kapta, a készítő már ígéretet tettek a következő epizód legyártására, melynek várható címe: DISASTER AT DENKBAR. Mi nagyon reméljük, hogy betartják az ígéretüket!...

Határtalan lenne a világegyetem?! A mi esetünkben MAJDNEM... A Bolygók Egyesült Szövetsége szétválasztotta az imsert világegyetemet háromdimenziós négyzetekre (kockákra). Ezek a négyzetek olyan távol vannak, hogy egy űrhajó akár két hétig is utazhat egy újabb keresztezéséig. Hatvannégy darab négyzet létezik a feltárt világegyetemben. Minden négyzet szektorokra van osztva a saját háromdimenziós térben (x, y, z). Minden négyzet száz szektor széles, száz szektor magas, valamint száz szektor mély. Összesen egymillió szektor létezik.

A Szövetség legtöbb hajója és kapitánya az első 8 felfedezett négyzetben éli le életét, de a mi egyszerű űrhajónk folytatja útját minden határvonallal szemben is. Olyan helyekre juthat el, ahol ember még nem járt, és új világokat fedezhet fel.

... A program segítségével a kapitány székébe képzelheted magad, mivel lehetőség van kommunikálni a legénységgel, véleményüket kérni, parancsokat adni, információkat gyűjteni, határozatokat hozni, amelyek befolyásolják a saját személyed, valamint az űrhajó sorsát is. Az űrhajó összes funkciója a rendelkezésedre áll. A játék úgy lett megtervezve, hogy különböző epizódokat és történeteket lehessen vele játszani, miközben a többi esemény nem változik. Működés közben a játék menete megállítható, hogy megtanulhatóak legyenek a kijelzők, hogy különböző parancsokat adhassunk. Általában sokat segíthet, ha a

legénységre is hallgatunk, érdekes, esetleg használható ötleteket is kaphatunk tőlük. Természetesen igénybevehetjük a segédképernyők is, mint például a taktikai és az optikai nézetek...

Töltés után egy komplett menü következik, amelyből különböző nehézségi fokozatokat választhatunk vagy a jelenlegi epizódot játszhatjuk. Ha a jelenlegi epizódot választottuk, akkor ezt kezdhetjük az elejétől, de ha esetleg van kimentett állásunk, akkor indíthatunk onnantól is. Ügyeljünk arra, hogy csak EGY kimentett játékpozíció tárolható lemezenként...

Funkciógombok:

F1: A gépészeti képernyőt jeleníti meg. (Ezen funkciógomb használatával is térhetünk vissza a fő képernyőhöz.) E képernyőn keresztül kapja a kapitány az alapvető információkat az űrhajó különböző rendszereiről. A főgépész minden esetben ezt a képernyőt használja arra, hogy tájékoztassa a kapitányt a sérülésekről és a kijavításokról. A képernyő a következő fő részekre van felosztva: fegyverek, védelmi pajzsok, erőmű, segédrendszerek. Majdnem minden fontos dologról itt kaphatunk információt különböző kijelzők formájában. az Energia és a hőmérséklet kijelzőinek szintje piros, sárga és zöld vonalakkal vannak jelölve. A zöld a készenállási vagy biztonsági státust, a sárga a még megengedett, a piros a veszélyesen magas, illetve alacsony szintet jelenti. A segédrendszerek (torpedó stb.) kijelzésénél az OPERAT a teljes üzemképességet, az INOPER a részleges üzemképességet (sérülést) jelzi...

F3: az alapvető információkat és az űrhajó fegyverzetének jelenlegi helyzetét mutatja ez.

Balra nyíl gomb: siettetni a játékidőt, hogy a hosszú úrutazások ne legyenek unalmasak. A gomb ismételt használatával az idő újra visszaáll a normális állapotra.

Run/stop: megállítja az akciót és minden működést. A Return gomb használatával folytatható a játék.

Space: az üzeneteket tartalmazó ablakot törli.

...Mindezenkívül hasznos lehet, ha ejtke néhány szót a vezérlő teremről, az úgynevezett Fő hid-ról. Ez a képernyő a kapitány székéből élénk táruól, pusztán szemmel látható űrt mutatja. A bal oldal alsó részén az űrhajó órája látható, amely a percek, az órák, valamint a napokat jelzi. Közvetlen mellette a hetek és az évek láthatóak. Ugyanezen oldal felső részén egy úgynevezett aktuális négyzet szám található. (Az űrhajó jelenleg a 36-os négyzetben található.) A jobb felső fíckaban az aktuális szektor koordinátái találhatóak. (Az űrhajó jelenleg a 30.30.50 szektorban van.) a képernyő alsó félteke, az űrhajó állapotát mutatja. (Az alapállapot: zöld.) Az űrhajó sebességének digitális kijelzése is itt történik. A képernyő felső részén az űrhajó irányával, vezetésével kapcsolatos információk láthatóak. Ha a pusztán szemmel látható nézetben vagyunk, akkor az űrhajó esetleges elmozdulását mi is szemmel követhetjük. A kommunikációs ablak teremt kapcsolatot a legénység és a játékos között. Először az üzenő neve, majd az üzenet látható. Ha újabb üzenet következik, akkor azt egy kisméretű nyíl jelzi, amelyet a szöveg billentyű segítségével tudunk megjeleníteni. A képernyő alsó részének közepén egy fehér színű kis egysoros ablakot láthatunk, a kapitány ide írhatja be a parancsait. Minden parancsot a billentyűzeten keresztül kell megadni és ezek a már említett kis, fehér színű parancsablakban jelennek meg. Hiba esetén a del

gombbal tudunk törölni. A következő parancsokat tudja a vezérlő értelmezni:

HDG: Közvetett irányítás. Ezzel a parancssal készíthetjük fel a kormányost egy esetleges irányváltatásra. Amikor a kormányos az adatokat kéri, akkor például a következőket kell megadni: 270.090

SET: Céltírányos haladás. Ennek használatával adhatunk ki parancsot a kormányosnak, egy már kiszemelt célponthoz való repüléshez. Például: STAR BASE V

WFX: A sebesség megadása. A parancs kiadása után a kormányos beállítja a vonónyaláb-ot a megfelelő értékre. Az x a kívánt sebesség szorzója. Például: WF9

IPx: Ezzel adhatunk parancsot a kormányosnak, az indításhoz szükséges energia fokozására. Nem használhatjuk fénysebesség esetén

SHx: Ezzel utasíthatjuk a taktikai vezetőt a pajzsok erejének növelésére. Az X azt az energiát mutatja, amit a pajzsokba szeretnénk vezetni.

SHD: A pajzsok visszakapcsolása

PHX: A fegyvermestert utasítja arra, hogy állítsa be a fegyverzetet a kívánt erősségre

PHD: A fegyverzet fokozatának csökkentése

FTA: A fegyvermestert utasítja a torpedók készenléti helyezéséről

FTD: Torpedók visszavonása

LPx: A fegyverek ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

LFx: A torpedók ráállítása a legközelebb fellelhető célpontra

FPx: Ezzel utasíthatjuk a fegyvermestert arra, hogy állítsa be a kívánt tüzelési erősséget. Az x-et 1 és 4 között változtathatjuk

FFF: A torpedó teljes készenléti állapotba állítása

FAF: A torpedó ráirányítása egy mögöttünk elhelyezkedő célpontra. Ennek hatására a torpedót hátrafelé tudjuk kilőni

ANx: Parancs, a fellelhető célpont bemérésére, analizálására. Az X a célpont sorszáma

OSx: Parancs a kormányosnak, a célpont befogására (fókuszolás), a fő nézetben. Ennek használatával, a fő képernyőn láthatjuk a célpontot. Ha a parancsnál az X helyett 0-t adunk, akkor az lekapcsolja a képernyőt

GRE: Normál készenléti állapotot rendel el a legénységnek

YEL: A legénységet riadó állapotba rendeli

RED: Támadási készségre utasítja a legénységet

TBx: A vontató gerenda ráállítása a vontatványra

AFF: Ennek használatával tudjuk elfogadni a legénység egyik tagjának ötletét, javaslatát

LRS: Ezzel utasíthatjuk a legénységet, a szektor körülpásztázására

RPT: A szektor körülpásztázásának eredményéről kérhetünk jelentést a legénységtől

LCx: A központi számítógéptől is kérhetünk adatokat a körülpásztázott csillagrendszerről. Az X a parancs sorszáma, amelyet a körülpásztázásnál használtunk

OHF: Minden hívó frekvencia megnyitása

AUD: A beérkező üzeneteknek, a kommunikációs ablakba való kiírására

RSC: Ha a kommunikációs vezető jelenti, hogy SSC-t kaptunk, akkor ez a képernyőre kerül

SAY: Megismétli az utolsó üzenetet

OPN: A rangidős vezetők véleményének kikérése a pillanatnyi helyzetről

ETA: Célponthoz való repülés parancsa után a kormányos ezzel közli a várható érkezési időt, a pillanatnyi sebesség figyelembevételével

AXL: A tartalékenergia bekapcsolása a fő áramkörökhöz

HLP: Megállítja az akciót és kiírja az összes létező parancsot, utasítást a képernyőre. A Return gomb lenyomásával visszatérhetünk a játék menetéhez

Orx: A kormányost utasítja a megadott bolygónak a megközelítésére. Csak bolygóközi rendszerben működik ez a parancs

SRS: Utasítás a bolygó felületének pásztázására. Ha a pásztázás véget ért, akkor az eredmények a képernyőn megjelennek

SVE: Pillanatnyi játékállás lemeze mentése

LOD: Kimentett játékállás betöltése lemezről

... Végezetül néhány hasznos tanács!

Amikor valamilyen sürgős parancsot kell kiadnunk, vagy életveszélyben vagyunk, akkor állítsuk a gépeket a határértékre, de ne ésszük ki őket.

Néha az úgynevezett Klingonok-at figyelmen kívül kell hagyni.

A vulkánok a Szövetség tagjai és meg KELL őket menteni.

Mindamellett hasznos tanácsként elmondhatom azt, hogy háborúzni nem mindig szükséges és egyáltalán nem ajánlatos néhány szituációban. Ajánlott, hogy a taktikai képességeinket legalább annyira fejlesszük ki, hogy a CADET fokozatot túléljük. Enélkül nem nagyon ajánlatos nekifogni egy epizód végigjátszásához. Remélem, tudtam szolgálni néhány hasznos információval. Sok sikert és sok szerencsét kívánok a játékhoz...

Leecherz

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	-	-	25%
hang / zene	-	-	-
játszhatóság	-	-	65%
összesen	-	-	60%

TOPLISTA

PC

1. F-15 III
2. LEMMINGS II
3. X-WING
4. HANNIBAL
5. BATTLE CHESS 4000
6. TASK FORCE
7. XENOBOTS
8. COBRA MISSION
9. INCA
10. DOGFIGHT

AMIGA

1. DESERT STRIKE
2. CHAOS ENGINE
3. CHUCK ROCK II
4. LEMMINGS II
5. STREET FIGHTER II
6. SUPERFROG
7. B-17
8. BODY BLOWS
9. HUMAN RACE
10. AMBERSTAR

C-64

1. WRATH OF THE DEMON
2. STREET FIGHTER II
3. ARNE II
4. TROLLS
5. NICK FALDO'S GOLF
6. ELVIRA II
7. CREATURES II
8. FIRST SAMURAI
9. UGH !
10. RAMPART

GAMEBOY

1. MARIO LAND II
2. TINY TOON
3. JEEP JAMBOREE
4. ARIEL
5. DRAGON'S LAIR

SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. FATAL FURY
3. SONIC II
4. DESERT STRIKE
5. TASMANIA

SUPER NINTENDO

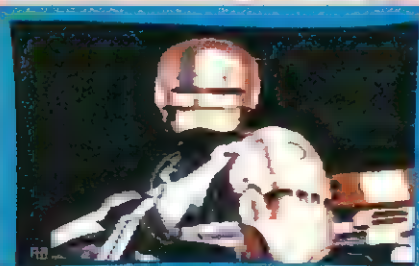
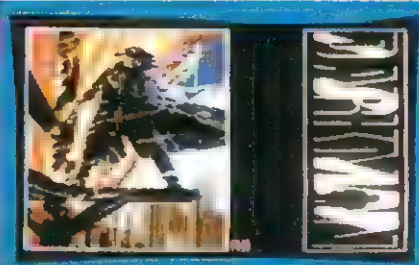
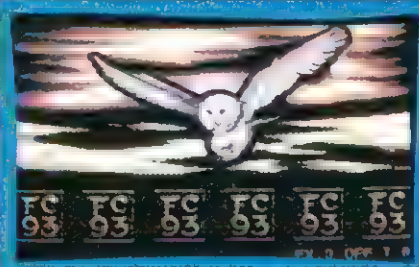
1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DESERT STRIKE
4. SUPER STRIKE EAGLE
5. FATAL FURY

Yo brothers!

Elmúlt a tavaszi szünet, megkezdődik az év végi hajrá a suliban, de mi szüntelenül ostromolunk titeket az 576Kbyte-tal. Ebből kifolyólag megint elérkezett az idő, hogy egy kicsit belessünk a 64-es demók világába. Ma megint három anyagot fogok bemutatni, mindegyik különböző országból származik. Nem is rabolom tovább drága időtöket, let's go!

Első demónk egy sokak által rég elfeledett csapattól, a FOCUS tagjaitól származik. Aki ismeri régóta a demo scene-t, az tudja, hogy a FOCUS egykoron egy jól csengő, patinás név volt. Sajnos, úgy látszik, mára ez már sokat veszített fényéből... Munkájuk címe: BEYOND REALITY, az intróval együtt öt részt tesz ki. A töltés irq loader-es, közben a következő részről kaphatunk credits-eket. A BEYOND REALITY-ben a következő dolgok találhatóak:

- 6 db forgó object, állítható paraméterekkel. Fölötte egy multicolor kép egy igen félresikerült bagollyal.
- 2 FLI kép váltogatása
- 30 karakter széles plazma, ha kéznél van egy joystick, akkor állíthatunk is rajta.
- multicolor grafika között egy másik grafika (3 színű) görgetése.



demó

D E M O R O V A T

Gondolom, e rövid kis ismertetés alapján is kiderült, hogy nem egy fantasztikus nagy remekműhöz van szerencsénk. Régen a FOCUS szlogenje "Masters of style" volt, de ezt a kreációjuk abszolút nem tükrözi. Igen érdekes, hogy semelyik részben sincs scroll, és ezt a demo elején az intróban tudunkra is hozzák. Ha minden igaz, akkor a közeljövőben a SUPER NINTENDO szerelmesei sem lesznek kímélve FOCUS anyagoktól, mert arra a gépre is tervezik első demójukat.

Betalálás: 55%

Az áprilisi számban már bemutattam egy OXIRON demót, a FANTASIA 3-t. Akkor megírtam, hogy ők a pillanatnyilag legaktívabb democsoport a C64-en. Erre abszolút nem cáfoltak rá, mivel a cikk leadása után néhány nappal megérkezett legújabb alkotásuk, COMA LIGHT SQR(71). Ez is egy elég rövid lélegzetvételű darab, de a minőségén ez semmit sem ront. A FOCUS demóhoz hasonlóan ez is öt részből áll, az egész code-ot egyedül TTS nevű taguk csinálta. Az OXYRON-hoz híven, itt is az úgynevezett world record-ok uralkodnak, na de lássuk, mit is produkáltak:

- Plotscroll 2560 plotból, a COMA LIGHT 8-ban található 512 plotos scroller továbbfejlesztett változata
- complex vektorok
- plot sphere 4096 plot felhasználásával
- 7 színű inconvex vektorok

Sajnos, a grafika megint nem lett a code-hoz hasonló színvonalú, de a zenék nagyon figyelmesen lettek megválasztva. Az OXYRON újra bebizonyította, hogy a demóvilág élvezőjének szilárd tagja.

Betalálás: 75%

És végül a nyomásnak engedvén, újra itt egy magyar demo, az 576 Kbyte hasábjain. A magyar democsoportok igen lustának tűnnek mostanában, így hát egy régebbi anyagot kellett előszednem. A demo neve: PHYROMANIA, és a COMA név alatt jelent meg. Bevallom, hogy a PHYROMANIA megjelenése előtt azt sem tudtam, hogy létezik egy ilyen

nevű group. Azóta egy kicsit ismertebbek lettek és mostanság már egy magyar nyelvű lemezújságot is futtatnak. Kreációjuk 2 lemezoldalmi terjedelmű és intró-val kilenc részt tesz ki. Ezekben a következő dolgokat fedezhetjük fel:

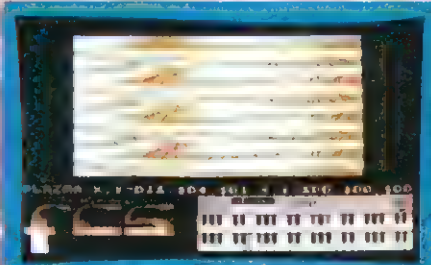
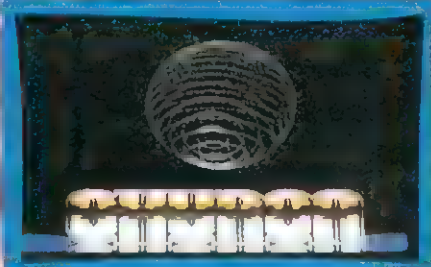
- 2x2-es scroll strecher
- 2880 plotból megascroller, 3-féle változatban
- Floppy logo effekt (multi/hires)
- Turn disc rész igényesen kidolgozva
- 2 db bobsphere, 121 bob-ból
- Multicolor logodypper
- 34 db AFLI bar, 8 karakter magas
- 256 dot-ból sphereplotter

Technikailag meglehetősen jó, de megint kiütözköznek a grafikai hiányosságok. Sajnos, mostanára igen kevés kiváló grafikus maradt a C64-en, főleg érvényes ez Magyarországra.

Betalálás: 65%

Remélhetőleg, a tavaszi szünet alatt sokan álltak neki újabb demók gyártásához, és akkor talán következő számunkban láthatunk belőlük néhányat. A LIGHT+HORIZON partyra is sokan készülnek demóval, köztük magyar csapatok is. addig is, see you later.

MR. WAX



Az utóbbi hónapokban jócskán elláttak Sierra stuf-

okkal, igazán nem érheti szó a ház elejét. Most ismét új sorozat indul. Főszereplője egy kilencéves kislány és kutyája, Lockjaw, egy intó aranyos kis dög. Ahogy az általában lenni szokott, egy sorozatnak mindig az első része a leghangulatossabb, abban található a legtöbb ötlet, fantázia és poén. Ez igaznak tűnik Pepper esetében is. Remekbe szabott kalanddal állunk szemben, s kicsit több benne a kihívás mint a legutóbbi Sierrákban - azaz nehezebb végigjátszani. A grafika természetesen szuper, egyedüli gondom csupán az volt vele, hogy viszonylag kevés képernyőnyi helyszínt járhatunk be a játék folyamán. Ám ezt ellensúlyozza a töménytelen

humoros animáció, ami végigkíséri az egész játékot. Az animációk különben félelmetesen jók: az ember hullára röhögi magát rajta. A zenék az átlagosnál jobban sikerültek: már ismert zenék feldolgozásaival, illetve új, fülbe-mászó dallamokkal is találkozunk. Maga a játék Sierrák "ok-

tató" kategóriájába tartozik, de cseppet sem didaktikus. Igen sokat megtudhatunk a korról, amelyben a sztori játszódik - azaz az 1765-70-es évekről. Az

irányításban találkozhatunk egy-két újdonsággal: megjelent a thruikon, amivel ha rámutatunk egy tárgyra/élőlényre, megtudhatjuk, hogy valóban létezett-e abban az időben. A másik újdonság a kutyus irányítása: néha Lockjaw-el kell kevermünk, s ilyenkor megváltoznak az ikonok: a legtöbb jelentése egyértelmű, pl az orral szimatolni tudunk, a tappancsal ásni, valamint megmozdítani, a mérges szájjal pedig harapni, tépni. A játék indításánál kiválaszthatjuk, végignézhetjük az intrót (introduction), megtanulhatjuk, hogyan is kell irányítani a játékot (how to play), elkezdhetjük a játékot (start game), régebbi állást tölthetünk vissza (restore game), illetve kiléphetünk (quit). Ha új játékot

Pepper's ADVENTURES

in time

indítunk, kiválaszthatjuk a hat felvonás közül melyiket kívánjuk játszani, de én ajánlom a sorba játszást, ne siessük el a végét. Tehát:

ACT 1 : Time Travel

Szüleink háza előtt állunk kutyánkkal kettesben, s éppen semmi dolgunk. Először is szedjük fel a földről a rágót, s adjuk oda Lockjawnek, aki megrágja, majd kiköpi. A jó puha rágót vegyük megunkhoz, majd kapijuk fel a földről a leszakadt ereszcsonoma-darabot, s ragasszuk rá a rágót. Szereljük fel az ereszcsonomát a falra, s így már végig felvezet a tetőre

a csatorna. Nyissuk ki a kerti csapot, mire kutyusunk kap egy kis vizet, majd próbáljunk felmenni a csatormán: az ablak mögött egy kisebb vita tanúi lehetünk, ahogy Fredde, a nagybácsinkkal összevessz valamelyik ősről azon, hogy ne kísérletezessen a padláson semmivel... (Frednek hívják és gonosz! Csak nem a Maniac M-ből keveredett ide???) Most megkapjuk a kutya irányítását: nem lesz sok dolgunk, mindössze ásnunk egy lyukat a virágok mellé, ahonnan előkerül a nyakörvünk. Pepperrel szedjük fel az örvet, s csatoljuk rá Lockjawre, s irány a tető. Fent töröljük meg a padlásszoba

Franklint célozza meg az időben, s az 1768-as év történelmét teljesen összezavarja... Pechünkre beessünk a szobába, s Lockjaw belepottyan az időkerékbe. Nincs más választásunk: ugorjunk utána. Megérkezünk 1768-ba, s épp két Hare. Krisnáson landolunk, akiken ki is próbálhatjuk a Truth ikont. Megtudjuk, hogy nem amerikaiak. A helyszínt szemlélve rövest feltűnik a kalodába zárt Richard, akivel beszél-gessünk el kétszer. Mivel egy kis vizet kér, ne sajnáljuk tőle. Akasszuk le a kanalat a vödörről, merjünk vizet, itassuk meg néhányszor, majd ismét szóljunk hozzá, s engedjük ki a kalodából. Miután elhúzza a csíkot megjelenik egy katona, s Lockjawnal együtt betessék a kaloda melletti kis faházba. Tehát börtönbe kerülünk. A kijutásra természetesen van mód: vegyük fel a kalapácsot és a lepedőt, majd húzzuk ki a szöveget az ablakdeszkából a kalapács segítségével. Most, hogy már van

szögünk, lepedőnk és kalapácsunk, készítsünk egy függőnyt az ablak elé, hogy ne lássa az őr, mivel foglalatoss-kodunk bent. Toljuk el a ládát a földről, majd Lockjaw-vel ássunk egy lyukat a földbe, s másszunk ki a házból. A ház mögött szedjük fel a csontot, s dobáljuk fel a ruhaszárítóra a ruhák felé, mire Lockjaw utána ugrik, s egyúttal leszedi a ruhát is. Ily módon átöltözhethetünk, s kutyánkat pólyázzuk be, hogy bébinek álcázzuk. Így már nyugodtan kísétálhatunk a ház elé, ahol a buta őr mit sem sejtve elslattyog. Persze nyakunkon a baj! Megjelenik egy macska, ennek a kísértésnek pólyásunk képtelen ellenállni, s utánairamodik, aminek az lesz a vége, hogy egy hintóba ütközik, amely éppen a kormányzó kastélyába tart... A kutyus elájul, s a kormányzó családja kiszáll a hintóból. A Pugh család legfiatalabb tagja, egy nyafogó lány egyből kitalálja, hogy kell neki az eb. Közben megjelenik eddigi fogvatartónk, s felismeri kutyánkat. Hogy minket ne ismerjen fel, gyorsan lépünk a ház mögé. A baj nem marad el: Lockjawet elviszik. Peppers megfogadja, hogy kiszabadítja kedvencét, s máris kezdődik a 2. felvonás. Azaz előbb egy tesztet kell kitöltenünk, aminek sikere attól függ, mennyire használtuk a truth ikont a játék folyamán. A helyes válaszok: c,b,d,a,c.

ACT 2 : Philadelphia

Ott állunk, ahol az első felvonás végétért: a kaloda és a faház előtt, de most már csáskálhatunk. Először is térjünk el balra, s vegyük le a fáról a gombolyagot. Visszatérve az előző képernyőre

ACT 1

**We saw the crowd!
Is this the General's
Ball?**



beszél-
sünk el
az itt friz-
bizó gye-
rekkel,
m a j d
sétáljunk

el jobbra. Amikor valakivel leállunk társalogni, egy kis ablakban megjelenik Ben Franklin, a Pugh család, Lockjaw, és annak a feje, akivel beszélgetünk éppen. Valamelyikre clickelve, az illető arról/azokról fog mesélni nekünk. Tehát ott tartottunk, hogy továbbmegyünk jobbra. Itt beszélgetünk el a másik játékkal, s a két fiattal, szedjük fel a fa mellől a zsákokat, majd ismét keverjük jobbra. Itt kopogtassunk be a divatáruházhoz, majd térjünk be a vegyeskereskedésbe, s beszélgetünk el az itt lévő hölgyvel is. Gyalogoljunk vissza a nagymóro frizbishez, s vegyük felfelé-balra az irányt. Kopogtassunk be a kocsmároshoz, majd az ácsához, s beszélgetünk el velük. Ne hagyjuk ki a padon ülő szerencsejátékost sem! Térjünk be a postára, s elegyedjünk szoba itt azokkal is, akik nem dolgoznak, csak lustálkodnak. Próbáljuk elvenni a tükör alól a csomagot, ami Bennek szól: a postások 3 kérdést tesznek fel

Bennel kapcsolatban, hogy megállapítsák, valóban ismerjük-e őt, azaz hogy megbízhat-e bennünk. Ha sikerül válaszolni, mienk a csomag. Irány ismét az útkereszteződés: célozzuk meg a Ben házához vezető 4. utat. Tovább az utat lezárták: a kormányzó sorompót szereltetett a ház elé, s 1 shilling vám fejében lehet ki vagy bemenni. Adjuk oda a fa mellől felszedett, színes márvánnyal teli zsákokat a szerencsejátékosnak, akitől 1 shillinget kapunk, amiért beengednek Benhez az örök. Egy kis kőjáték a Pugh családnál: megkapjuk Lockjaw irányítását. Miután Ima eltakarodott a szobájából, rájuk szét az ágyunkat, a ruhát, s rájuk ki a szekrényt, amiből egy kulcs kerül elő. Szedjük fel a kulcsot és a csontot a földről, s rejtjük el az ágyunkban, majd kutyagoljunk az ajtóig, ahol éppen belép a cseléd egy tál vízzel. Lockjaw

rájesz, mire ő a könyvespolcra zuhan, amely rejtélyes módon megfordul vele... Miután eliszkolt az ürge igyunk egy



kis vizet, majd rángas-
suk meg a kakukkos
órát, mire félig befor-
dul a szekrény, s mi
bemászhatunk a rej-
tekhelyre. Bent tépjük
le a fehér kendőt, ami

mögött kutya-sírhelyet találunk. A 6 emlékarika alatt a néhai ebek elhalálozásának oka: pl. "Amikor Miss Ima samponnal fürösztötte kutyáját." vagy "Fuzzy Wuzzy csini kutya volt, Kit Miss Ima zöld ruhába tolt. Úsztatta, mint békát, de hiába, Fuzzy kutyát elérte halála." Szóval hasonló rigmusokat olvashatunk. A jobb oldali kis lyukba érdemes beleszagolni: Lockjaw egérszagot érez, s hajlandó kibontani a falat. Menjünk be a járatba, ami a kandalló mögé vezet. Onnan kikémlelhetjük, hol tartja a pénzt a kormányzó. Most visszkapjuk Peppers irányítását, amint Ben háza előtt álldigál. Kopogtassunk be, mire a felesége nyit ajtót. Beszélgetünk el vele, de nem enged be, arra hivatkozva, hogy Ben beteg. Kopogtassunk ismét, s adjuk oda a csomagot. Az asszony csak akkor hajlandó átadni, ha előbb kibontjuk... Nyissuk ki a csomagot, majd a könyvet is, s így próbálkozunk (előbb olvassunk bele a könyvbe, ami a Leyden üvegről szól, amivel elektromosságot lehet gyűjteni villám segítségével). Ennek megörül az asszony, mert a férje az utóbbi időben nem hajlandó semmit sem csinálni, csak a forró fürdőket venni. Tehát elvezet Benhez, s máris kezdetét veszi a 3. felvonás. A tesztre a helyes válaszok: d,b,b,d,c.



ACT 3 : Kite/Key Experiment

Ben előtt állunk a kertben, s ő éppen egy forró vizes fürdőben csücsül. Beszélgetünk el vele - mire ad egy darab kötelet -, majd szedjük fel a paradicsomot, s a káposztát mellől a kis vasrudat. Menjünk vissza a házába, s szedjük fel a kék papírt, amire a Leyden-üveg elkészítése és feltöltése van leírva. Szedjük fel a szerszámok közül a vasdarabot, amivel együtt jön a mágnes is, majd menjünk ki a hallba, ahol szólítunk meg a lányt. Vegyük ki a szekrényből a csokoládéreceptet, majd hagyjuk el a házat. A két órt beszéljük rá, hogy vigyék el a sorompó mellett összegyűjtött cuccokat, s hagyjanak minket békén. Némi érvelés után ráállnak, s elvisznek mindent a sorompó mellől, s szabad az út kifelé. Vegyük magunkhoz az ott maradt bádoglemezt, s irány a város. Első utunk a vegyeskereskedés, s adjuk át a csokoládéreceptet az eladónak, aki cserébe nekünk adja üvegestől a káposztát. Mivel mi utáljuk a káposztát, vigyük el a szerencsejátékos



mellett álló kecskének, az örömmel be-
falja, s lesz egy üres üvegünk. Beszél-
getünk el ismét mindenkivel, majd szólítunk
le Richardot is, aki a frizbizók mellett kis
szállóigéket fabrikál. Próbáljuk elvenni tőle a
kulcsot, mire átad három szállóigét, s ránk
bízta, hogy osszuk ki annak, akinek szüksége
van rá (Pl: Ne lustálkodj! Az élet sokkal bol-
dogabb, ha teszel valamit. - ezt a
postásoknak kell adni). Ezt a feladatot
mindenki végezze el, 3 sorozatban kell
kiosztani a táblákat (összesen nyolcat),
minden városlakónak egyet. Egyedüli
akadály a varrónő lehet, akinek az
ablakán kavicsot kell bezöngetni,
hogy kijöjjön. Kavicsot a fogház
mögött szedhetünk fel a földről.
(Az első hármat a postásoknak, az
örökké zabáló kocsmárosnak és az
összeveszett párnák osszuk ki;
a 2. hármat a frizbiseknek, a
zsugori ácsnak és a divat-
árusnak; az utolsó kettőt a
morgós varrónőnek és a sze-
rencsejátékosnak). Ha megvagyunk,
térjünk vissza Richardhoz... Hoppá!
Kisszekere összezúzva hever, s
darabjai közt felfedezünk egy kulcsot
és egy táskát - vegyük fel őket. Tér-
jünk vissza Benhez, s adjuk oda neki a
Kite/key és Leyden-üveg leírását (a kék
papír), mire rááll, hogy segítsen, de
készítsünk neki először forró vizet, s
szedjük össze a kellékeket. Menjünk a
hallba, s próbáljunk begyűjteni a
kandallóba a gyufával, de a lánya
lebeszél róla, csak veszély esetén
lehet begyűjteni. Színleljünk bale-
setet! Kenjük el magunkon a
paradicsomot, mire Sally megjed,
s begyűjt. Végre van meleg-
víz, úgyhogy fussunk vissza
Benhez, s adjuk át a leírást,
majd tegyük le elé a kulcsot.
Rakjuk össze a Leyden-
üveget! Tegyük az ólomlapot
az üvegbe, majd töltsük meg vízzel, rakjuk rá a
vaskupakot, s tegyük bele a vasrudat is. Adjuk
át ezt is Bennek, s már csak a papírsárkány
hiányzik. Sétáljunk ki a ház elé, ahol Fred
nagybácsi rossz tréfájának esünk áldozatul:
megpróbál visszahozni minket az időből, de
pechére Ben gyermekkorába kerülünk... Egy
tópánton állva, szemtanúi leszünk Ben barátja
rossz tréfájának: ellopja a fürdőző Ben ruháit...
Tegyük gyorsan valamit: szedjük fel a bokor-
ról a szellemjelmezt, öltünk fel, mire a gonosz-
kodó megjed s el-
fut. Szed-
jük fel
Ben
ruháit,





s adjuk át neki. A következő helyszín Ben lakása, ahol éppen kanócot kér tőle az apja. Ő elfelejtett venni, de szerencsére a nálunk lévő kötelek megteszik, adjuk oda neki. Nemsokára megjelenik Ben hóna alatt egy papírsárkánnyal, amit éppen átad nekünk, amikor visszakerülünk 1768-ba. Vigyük el ezt a tartozékot is a felnőtt Bennek, aki hajlandó kijönni velünk a szabadba villámot fogni. Ez a kis kísérlet jó hatással van Benre: ismét a régi, megszállott feltaláló lesz. Hála istennek Fred örült gépe nem ront el mindent örökre. A tesztkérdések: d,c,b,d,b.

ACT 4 : Stamp Act

Ben fürdődézsája darabokra török, s egy rakat tárgyra tehetünk szert itt. Vegyük magunkhoz a legyezőt, a kaparót, a rudat, a fotelt és a papucsokat. Menjünk be a belső szobába, tegyük a letört létrafokok mellé a fotelt, s másszunk fel a padlásra. Fent nyissuk ki a kalitkát, majd az ablakot, hogy elrepülhessen a madár a Pugh kúriába. Ismét Lockjawet irányítjuk, úgyhogy irány ismét a kandalló, ahol már nem ég a tűz, s menjünk ki a szobába. Rágyuk meg a papucsokat, majd amikor bejön az egyik Pugh, harapjuk meg, hogy kirohanjon, s amíg egyedül vagyunk csenjünk el az Anglia királyának címzett levelet.

(Tőle szedtük az adó-dolgot, természetesen Frednek köszönhetően - valójában ekkor még volt adó Amerikában). A levéllel surranjunk fel a lakoszobánkba, s küldjük el a madárral Peppernek. Ismét Bennél vagyunk... Beszélgessünk el vele és a lányával, majd irány a város. A szerelmesek mellett fán egy cédula lobog: nézzük meg közelebbről, s tépjük le. Alatta egy szívbe Ben és felesége monogramja volt bevésve.



Nyomjuk meg a szívben a kis gombot, mire megnyílik egy rejtékajtó, s egy dobozban megtaláljuk szerelmesleveleiket. A dobozkára clickelve az inventory-ban egy kis kirakóst kell lejátszanunk ahhoz, hogy a levelekhez jussunk. Nézzünk el a fogházhoz, s adjuk át az öröknek a levelet, mire beengednek Richardhoz, akiről rögtön kiderül, hogy ki is valójában... Adjuk át neki Ben szerelmesleveleit, majd a táska női ruhát. Az asszony felöltözik s együtt megyünk el Benhez... Happy end stb. stb. A teszt válaszai: c,d,b,a,c.

ACT 5 :

Constitutional Convention

Végre helyreállt a béke Benéknél, s hajlandó segíteni nekünk. Adjuk át a kormányzó levelét, mire Ben a nyomdagépéhez rohan, azonnal kieszed egy újságot, amiben tájékoztatja a város népét, hogy a kormányzó igazságtalanul szed adót, s lázadásra buzdítja őket. Tegyük be a hiányzó rudat a nyomdagépbe, így Ben nyomtatni kezdi az újságokat. Szedjük fel a nyomdagépről az újságköteget, s osszuk szét a városlakók között, mire észbekapnak, s hajlandók az igazságtalan adózás ellen tiltakozni. Miután kiosztottunk minden újságot, térjünk vissza Benhez. A háza előtt ismét egy kis kellemetlenség ér Fred bácsi jóvoltából: most Ben öregkorába kerülünk. Szólítsuk meg, majd adjuk oda neki leesett szemüvegét, majd emeljük le a kendőt a gyógyszereiről, s adjuk oda neki a gyógynövényeket, amiktől jobban lesz, s kérésünkre elkísér néhai házához. Szedjük fel a földről a faágat, s piszkáljuk ki vele a kulcsot a zárból, majd húzzuk magunkhoz a mágneset. Adjuk át a kulcsot Bennek, aki egy doboz csokival ajándékoz meg. Ismét 1768-ba kerülünk, s kezdődik az utolsó felvonás. A teszt válaszai: c,b,a,d,c.

ACT 6 : Rescue Lockjaw

Végre itt az alkalom, hogy kiszabadítsuk Lockjawet a Pugh-ok karmaiból. Keressük fel Bent, szólítsuk meg, mire ad egy papírsárkányt. Keressük fel a vegyeskereskedőt, akitől a káposztát szereztük, s ajándékozzunk meg a legyezőnkkel, majd adjuk oda neki a csokit, amiért cserébe néhány bonbonnal jutalmaz meg. Vigyük el a bonbonokat a Pugh kúria mellett állomásozó öröknek, s adjuk oda nekik, amiktől pillanatok alatt elalélnak, s mi a papírsárkány segítségével a kúria mögé lavírozhatunk. Itt Peppers kiszáll, s bokortól bokorig oszva szaladjunk a nyitott ablakhoz vele, vigyázva, hogy meg ne lássanak. Miután



bejutottunk a házba, vegyük fel az asztalról a papírt és a ceruzát, s satírozzuk ki a papíron a kódokat. Ezután emeljük le a képet a falról, s nyissuk meg a széfet az előző kód segítségével, s vegyük magunkhoz az adókból harácsolt pénzt. Tegyük vissza a képet a helyére, s játsszunk egyet az orgonán, amire Lockjaw visszavonít, minket elkapnak, s a konyhába zárnak. Itt tegyük a következőket: vegyük fel a seprű fejét, a legyezőt és a kesztyűt, amivel fel tudjuk emelni a vasalót, s kiválthatjuk Ima ruháját. Gondolom már mindenki kitalálta, hogy Imának fogunk öltözni... Az ór nem fog felismerni, s mi nyugodtan felmehetünk az emeletre, ahol Peppers átöltözik, s egy nagy labirintus áll előttünk, amiben kutyánkat kell megkeresni. Miután sikerült megtalálnunk Lockjawet (minden ajtót próbáljunk kinyitni), megkapjuk Lockjaw irányítását. Szedjük ki az eldugott kulcsot, s tegyük ki az ajtó alá, ahonnan Peppersel húzzuk ki a mágneset használva. Nyissuk ki az ajtót, s immár Lockjawet irányítva jussunk ki a feljáróhoz. A kutyussal sokkal könnyebb dolgunk lesz: mindig szaglásszunk körbe, s Lockjaw megmutatja a helyes utat. A lépcső tetején gyorsan bújjunk el a szekrénybe, s amikor a komornyik leteszi a vizesvödört, lökjük azt Ima fejére. Megjelenik a kormányzó és segédje is; a kormányzót a kutyussal tépjük meg, segédjének a parókáját pedig Pepperssel emeljük le. A győzelem teljes: engedjük be a város polgárait, élükön Bennel, adjuk oda neki a pénzüket, s élvezhetjük a győzelmet, válaszolhatunk a tesztre (a,c,b,d,c)... azaz mégsem: a város lakói elüldözik az igazságtalanul adóztató Pugh családot, ám Fred is közbelép: 1998-ba küld minket! De ez már egy másik történet...

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	PC	AMIGA	C-64
grafika	85%	-	-
hang & zene	75%	-	-
játszhatóság	90%	-	-
összesen	92%	-	-

ACT 3

or

Zap! Pow!

Look at Ben Now!

**HELY, Ahol
JÁTSZVA
VÁSÁROLHATSZ!**

**Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 112-6415**



**Veszprém
Kossuth u. 21.**



**Pécs
Teréz u. 5.**



**Szeged
Dugovics u. 9/a.**



**Budapest
Kassák L. u. 64.**



BLACK CRUISER

1199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

MULTI COLOUR CRUISER

1199 Ft



- mikrokapcsolós
- változtatható keménységű irányítás
- 2 tűzgomb
- törhetetlen acél ütközők

ZIPSTICK SUPER PRO

1399 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők
- autofire
- 2 tűzgomb

SUPERSHOT STANDARD

999 Ft



- mikrokapcsolós
- törhetetlen acél ütközők

COMPETITION PRO 5000 BLACK

1299 Ft



- arcade minőségű mikrokapcsolók
- törhetetlen acél ütközők
- 2 tűzgomb

COMPETITION PRO SNES CONTROL PAD

2499 Ft



- turbofire
- autofire
- lassítási lehetőség
- 8 irányú mikrokapcsoló

**576KByte
SHOP**

**Rendkívüli
joystick
ajánlatunk!**

AKCIÓ

**576 KByte
SHOP**

XIII. POZSONYI ÚT 14.

TEL: 1126-415

NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig

AMIGA 1200

AMIGA KÉSZLET TART

~~64 999-~~

59.999-

C-64

VIDEO SUPER GAME SET

C-64 + joystick + játék

10.999-

NES

11.999-

SUPER NES

21.999-

EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!